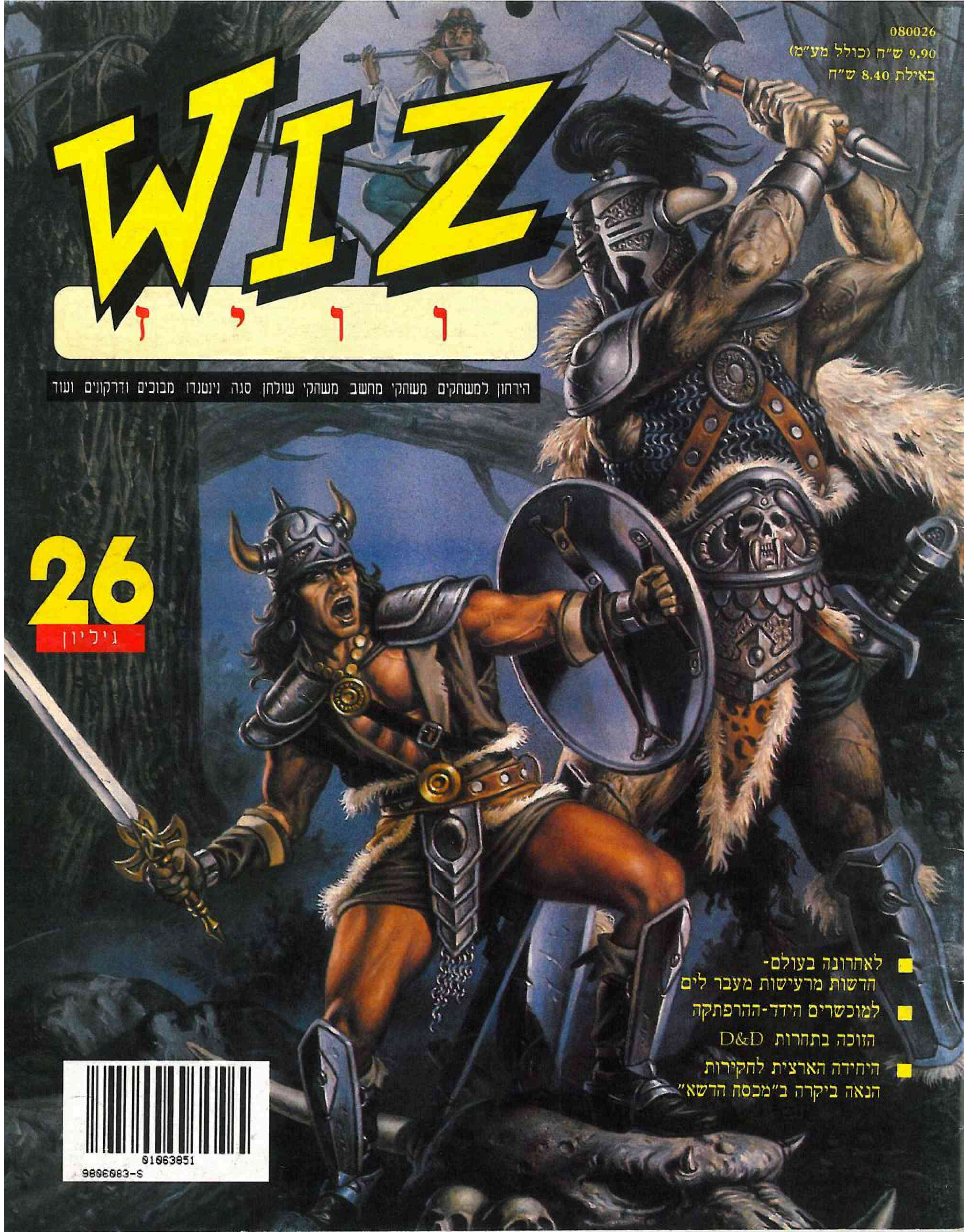
080026
9.90 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 8.40 ש"ח

WIZ
וויז

הירחון למשחקים משחקי מחשב משחקי שולחן סגה נינטנדו מבוכים ודרקונים ועוד

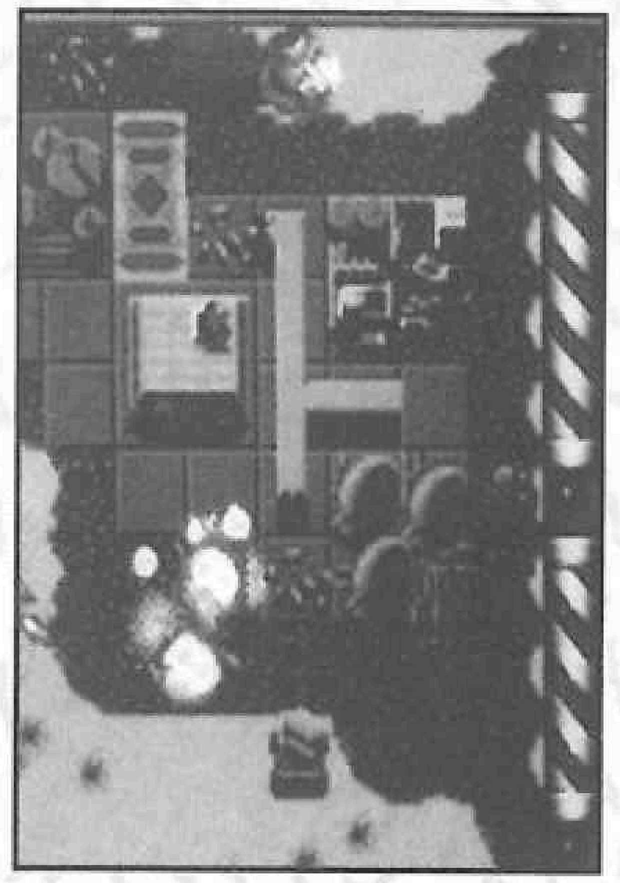


26
גיליון

- לאחרונה בעולם-
  הרשות מרעישות מעבר לים
- למוכשרים הידד-ההרפתקה
  הזוכה בתחרות D&D
- היחידה הארצית לחקירות
  הנאה ביקרה ב"מכסח הדשא"

81063851
9806083-S

תוכן העניינים



כתבה על משחק ה-PC המפורסם "חולית II" בעמוד 20

היחידה הארצית לחקירות הנאה פולשת ל"מכסח הדשא". דיווחם בעמוד 44

עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מנוי וכך השתתפו בהגרלה החודשית וזכו במשחק PC מתנת Bug Games – המשחק יישלח לבתיהם:

רשף מיכאל (מוסקבה) מתל אביב, בראון בן מכפר-סבא, רותם אלון מנהריה, רוזנפלד אריאל מהוד השרון, פאר רן (ליברמן) מירושלים, גלזר יואב ויונתן מחיפה, קומלוש חגי מחיפה, לבנת אסף מתמרת, אדלמן אייל מקיבוץ רמת יוחנן וגינזבורג שי מכפר סבא.

גיליון 26 יוני 1993

- קומיקס: מיקס 2
- חדשות מעבר לאוקינוס 4
- PC: אנציקלוידע – אנציקלופדיה ממוחשבת 6
- PC: סקירת משחקים חדשים 7
- PC: חקירה מצולמת: קירנדיה 8
- PC: משנה מיקום – משנה מזל 11
- PC: סקירת משחקים חדשים 12
- PC: טיפים 14
- PC: מה חדש? משחקי PC מחו"ל 16
- PC: רוקר עם בלשים 19
- PC: חולית II 20
- גיים בוי 22
- פוסטר 24
- סגה, נינטנדו, גיים בוי: טיפים 26
- סופר נינטנדו: משחקים 28
- שאלות ותשובות עם ד"ר WIZ 30
- סגה-מגה דרייב 33
- משחקי תפקידים: למה אני תמיד יושב על נקודות? 34
- מילון מושגים לוויזים חובבים 37
- משחקי תפקידים: הרפתקה שזכתה בתחרות 38
- משחקי תפקידים: נבוך במבוך – המשך 40
- משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן 42
- ביקורת סרטים: "מכסח הדשא" 44
- לוח 46

מנהל: דוד רביב * עורך: ניר צוק * ניהול הפקה ומודעות: לילי צראף * עורכת לשונית: זוהרה זולברג * משתתפים קבועים: ד"ר WIZ, שחף בן-צור, מורגן לה פיי, ערן בן-סער, טל גוטמן, רוני טל, רז גרינברג, דוד אידלס * עיצוב גרפי: סולו קמינר, ארגון חן * סדר וגרפיקה ממוחשבת: אריקה שפיגל מיקסם טכנולוגיות * לוחות: קולורגרף * דפוס: טופרינט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 1409 בני ברק מיקוד: 51114 * טל': 03-5794711 * פקס': 03-5708174 * BBS: 03-5794719.

מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות, המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות

אהלן וויזים!

מה שלומכם? איך עברה השביתה לתלמידים שביניכם?

אנחנו כאן, ושוב איתנו גיליון מלא וגדוש.

מה הפעם? הפעם מתפרסמת ההרפתקה הזוכה של תחרות כתיבת הרפתקאות ה- D&D. זה המקום לציין את שלושת המקומות הראשונים: במקום השלישי והמכובד זכה ינאי ישראלי מכפר שמואל וקטף תלושי שי בשווי $50. במקום השני, על עבודה טובה ויסודית, זכתה איריס שור מרעננה וקיבלה תלושים בשווי 100 $ (כיפאק לאיריס) ובמקום הראשון היוקרתי, החשוב ועטור התהילה זכה – שימו לב – ישי ורד מרחובות. ההרפתקה שלו תתפרסם בשני חלקים בגיליון זה ובגיליון הבא אחריו. תלושי שי בשווי 150 $ ישלחו לביתו.

בוויז 25 התחלנו גם את נבוך במבוך, זוכרים? מצויין. בגיליון זה משגר אליכם צוות המבוכאים חידה נוספת – לעיונכם ולפתרונכם.

עוד בגיליון, כתבה על מה שזכה להגדרה המחייבת "משחק האסטרטגיה הטוב ביותר בכל הזמנים" – חולית II, שפוסטר שלו בוודאי כבר תלוי אצלכם בחדר, בין שולחן הכתיבה לארון הבגדים. בנוסף, הבאנו לכם עוד חקירה מצולמת. של איזה משחק? דפדפו ותראו.

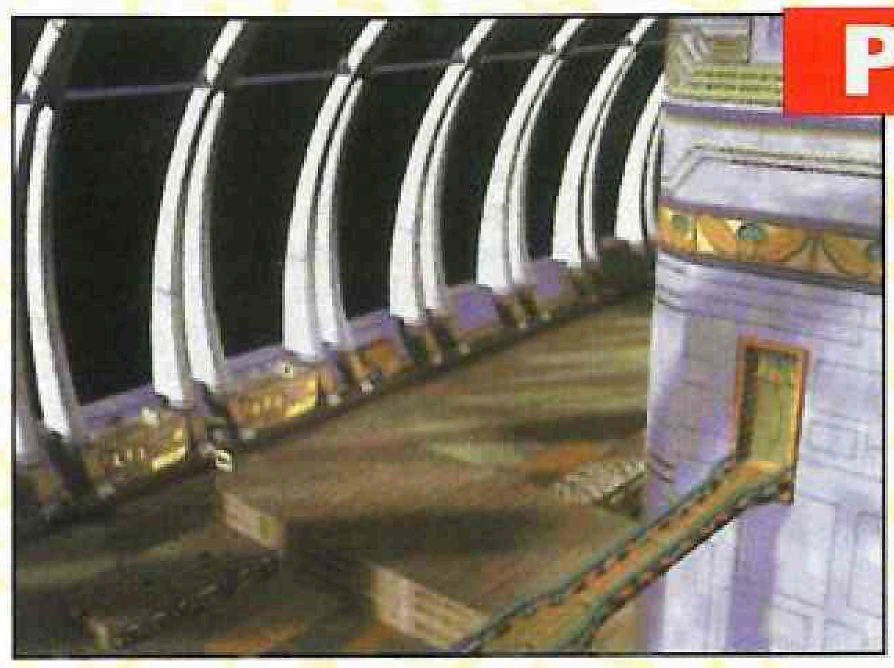
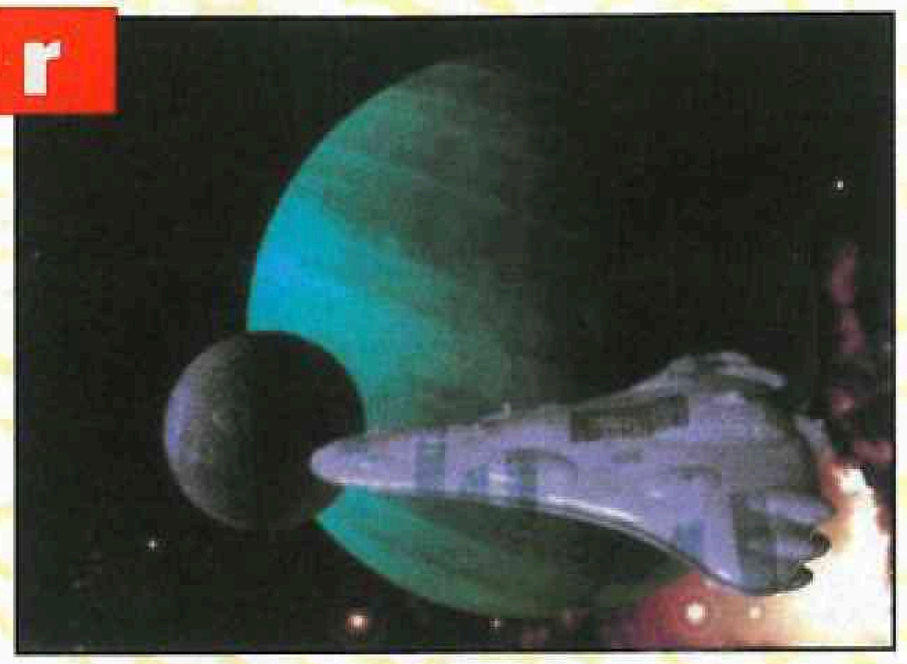
וויז מרחיב את פלישתו לעולם הביקורת. אנו גאים להכריז על ייסודו של מדור חדש שייקרא "היחידה הארצית לחקירות הנאה" ובו ביקורת על כל מה שחי, זז וקשור למחשבים. נשמח לקבל מכם הצעות לגבי תחומים, נושאים ואובייקטים לביקורת.

ואם כבר ביקורת – אין כמו ביקורת סרטים. שליחנו המיוחד חדר שוב אל האולם החשוך וצפה ב"מכסח הדשא" העתידני. מה, עוד לא ראיתם פעם שנייה?

בשם ד"ר WIZ, מורגן ושאר חברי המערכת, אנו מאחלים לכם בילוי נעים עם הגיליון החדש.

הודעה:
תשובות לשאלות קוראים ומנויים ו/או רישום מנויים בין השעות 14:00־16:00 בלבד. טל: 03־5794711

Privateer

תמונות משחק מהממות מהמשחק Privateer ברזולוציה גבוהה. למרות שתמונות ברמת פירוט שכזו יוצגו רק על גבי מחשבים חזקים ומצוידים היטב, גרפיקה כזו ממשיכה לאורך כל המשחק, ולא רק בפתיחתו.

Little Divil

לאחר יותר משלוש שנות פיתוח, "גרמלין" עומדת להציג את מה שלטענתה יהיה משחק "המחלה" של כל הזמנים - Little Divil.

אולטימה 7 חלק 2, דומה לקודמו אך מכיל איזורים חדשים שניתן לחקור.

אולטימה 7, חלק 2

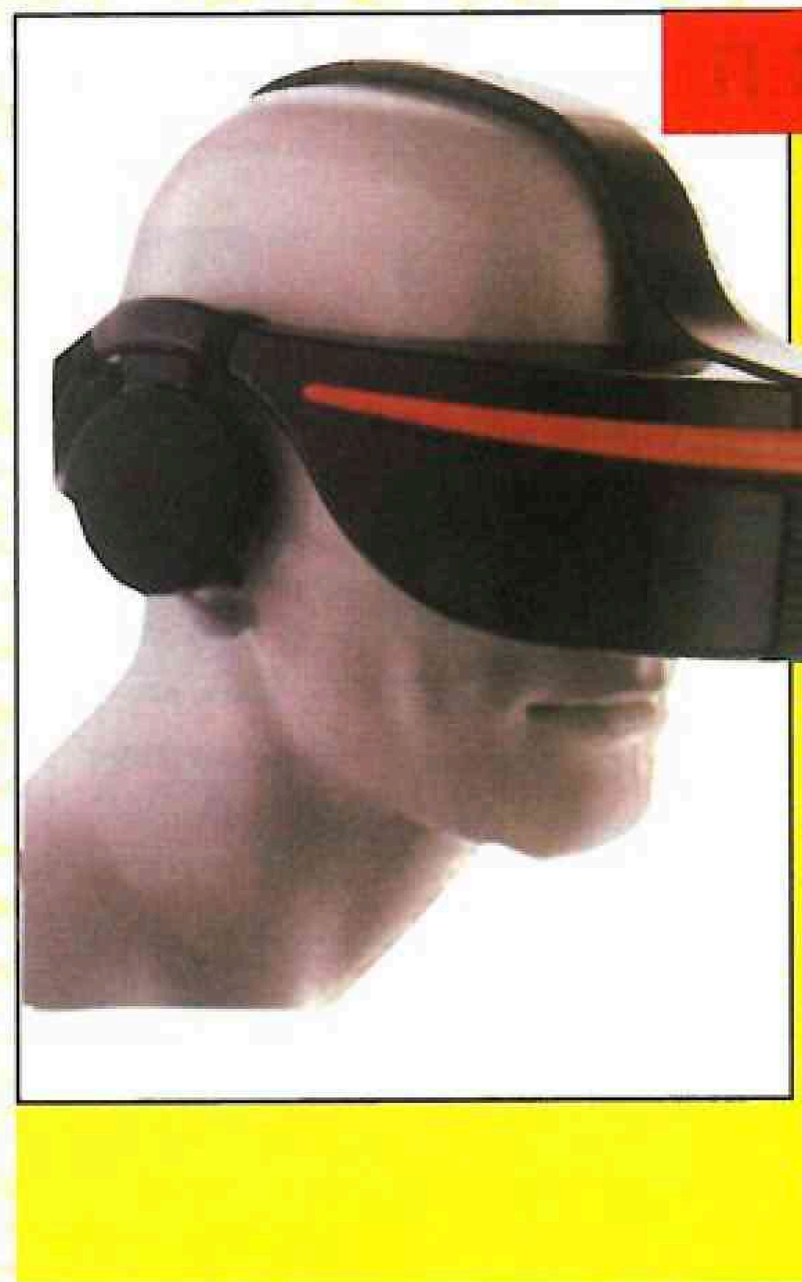
Eye of Beholder

ייתכן שזהו משחק התפקידים שרבים מצפים לו כה רבות: Eye of the Beholder III מבטיח לקטוף את הבכורה. המשחק מבוסס על עלילת מבוכים תלת-מימדית מצליחה, והוא ארוך כפליים מקודמיו.

The Legacy

The Legacy של חברת Microprosse, הופך את השחקן לניצול יחידי ממשפחת וינטרופ הנלכד בסיוט מפחיד. המשחק פותח על-ידי Magnetic Scroll - קבוצת הכותבים של The Guide of Thieves. זהו משחק תפקידים תלת-מימדי.

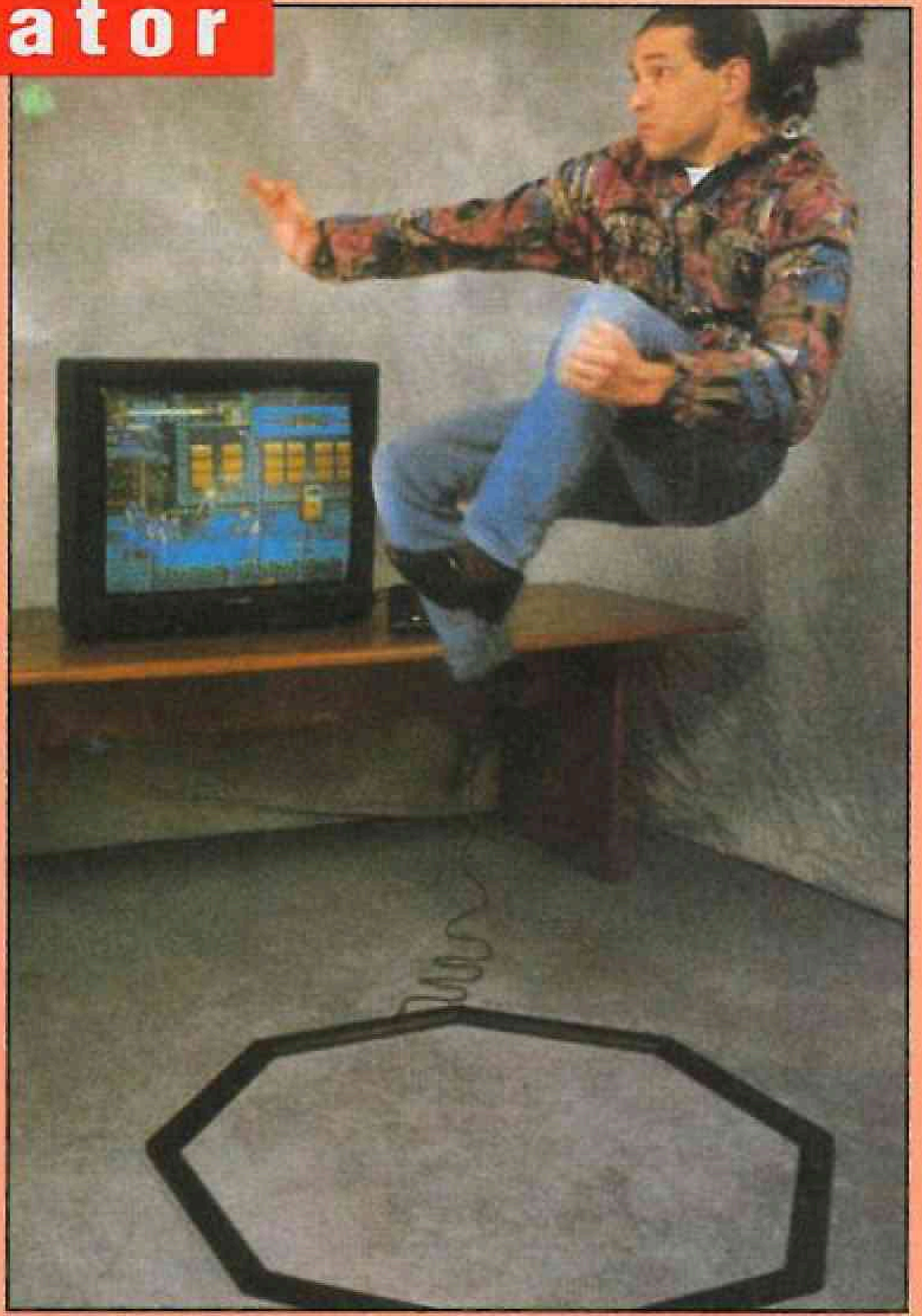
מציאות מדומה



"מציאות מדומה" במשחקי טלוויזיה חברת סגה עוסקת בפיתוח גרסת "מציאות מדומה" (VIRTUAL REALITY) שתתחבר למערכת הג'נסיס/מגה-דרייב הקיימת. מדובר בשיטה סטריאואופטית שתקנה לשחקן עומק וראייה תלת-מימדית. מדובר בטכנולוגיה שהיתה קיימת עד עתה רק עבור NASA - סוכנות החלל האמריקאית וצבא ארה"ב. סגה מסתירה את הפרטים אך כמה עובדות כבר ברורות: משקפיים יכסו את עיניך ויצורפו להם גם אוזניות סטריאופוניות. כאשר היחידה תחל להימכר היא תשווק כשלחבילה יצורף משחק אחד. סגה מתכננת להוציא עד סוף השנה עוד 4 משחקים נוספים: יריות, סימולטור טיסה, סימולטור נהיגה ומשחק הרפתקה גרפית-פנטסיה-פעולה.

סקופ חדשות מעבר לאוקינוס ואולי גם כאן

Activator

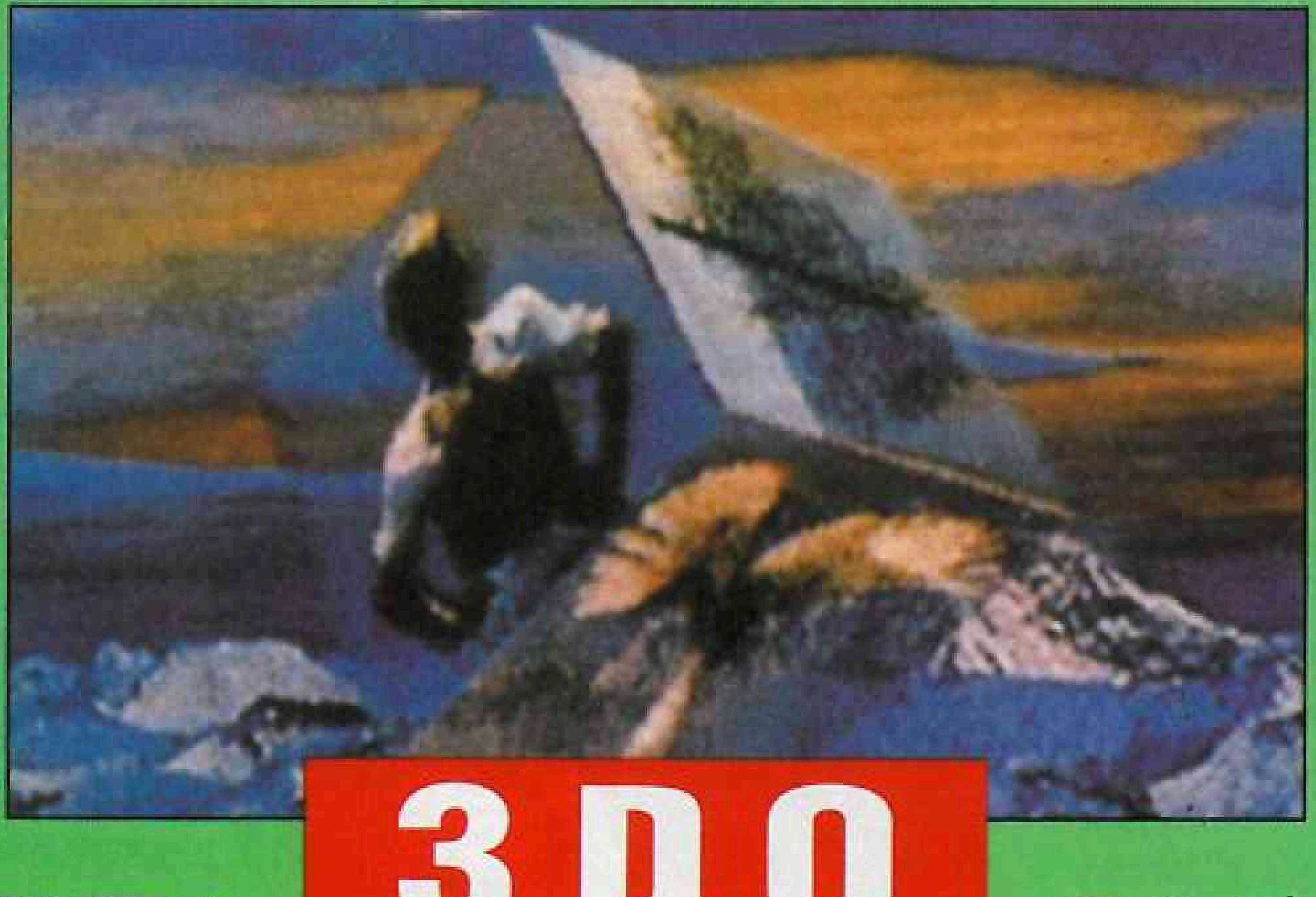


לקראת סוף השנה יחל להימכר בארה"ב ה-Activator של סגה. מדובר ב-8 רצועות מתכת המחוברות ביניהן, שיוצרות בצורה כלשהי חיישני תנועה ביניהן לבין הטלוויזיה. על-ידי הזזת ראשך, רגלך או ידך לתוך אחד האיזורים הללו, אתה יכול לשלוט במשחק בשפת הגוף. סגה מתכננת כמה משחקים במיוחד לאביזר זה. המחיר יהיה כ-$80 בארה"ב.

Lands of Lore

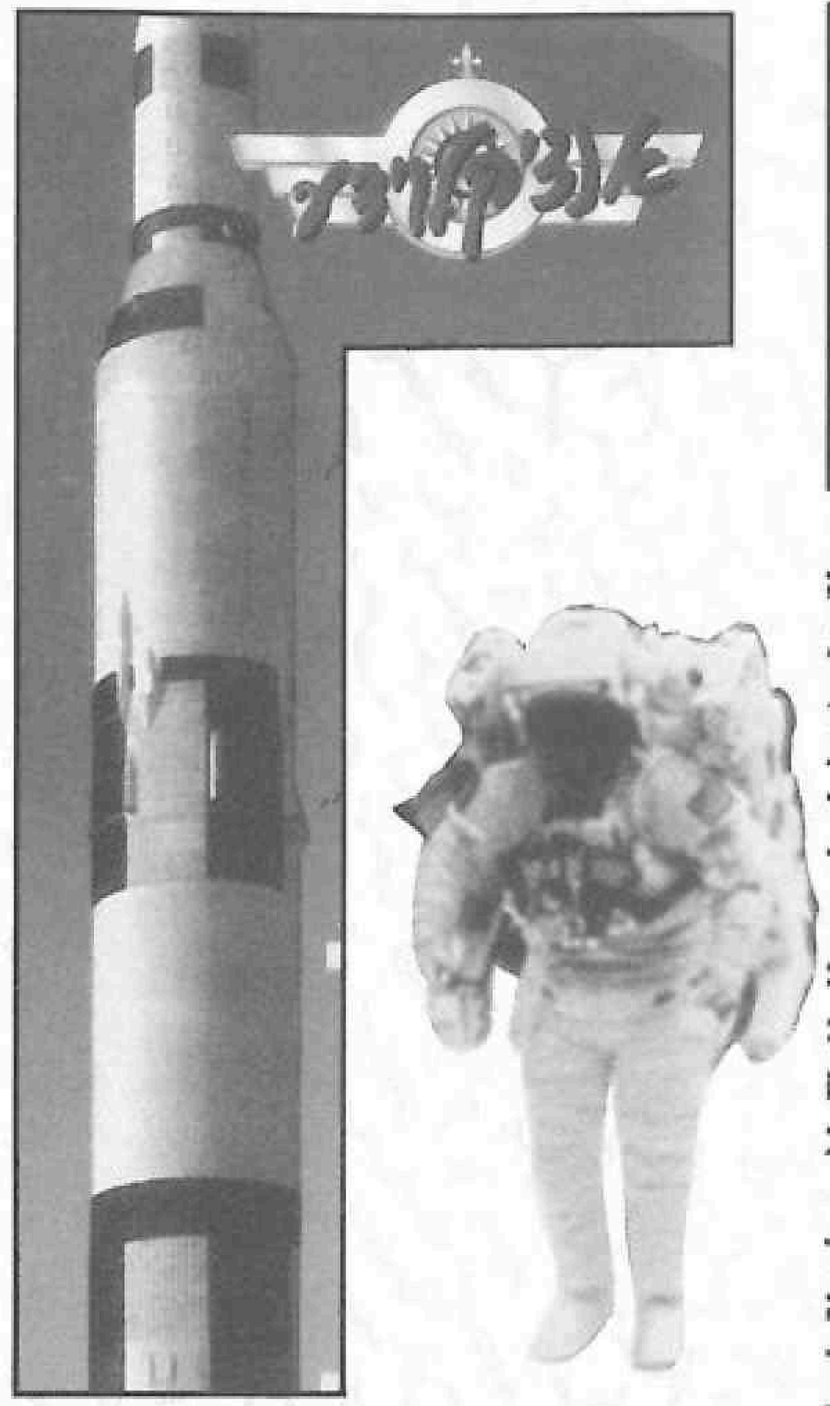
Lands of Lore מבית Virgin Games מאיים להיות להיט פנטסיה חדש. נכתב על-ידי כותבי Eye of the Beholder I/II. יותר מ-20M של גרפיקה דחוסה ואפקטים מיוחדים, קרבות מהירים וקלים ואפילו לחשים.

3DO



3DO - משחק טלוויזיה מהדור הבא תמונת מסך ממשחק הטלוויזיה של Electronic Arts, שלו הרבה יותר יתרונות מעבר לדור משחקי הטלוויזיה 16 ביט הנוכחי. צליל באיכות קומפקט דיסק וטכנולוגיה של וידאוטייפ. מעבד התמונה שבתוכו מהיר פי-50 מהמחשבים הביתיים וממשחקי הטלוויזיה הנוכחיים. לצורך ההשוואה, משחק טלוויזיה 16 ביט מסוגל לבצע אנימציה למיליון נקודות מסך בשנייה, בעוד ה-3DO מבצע ל-64 מיליון נקודות מסך בשנייה. המכשיר מספק וידאו בקצב של 30 תמונות לשנייה, CD-ROM במהירות כפולה, התואם לתקליטורים הקיימים וגם לתקליטורים של מערכת מיוחדת המיוצרת על-ידי חברת קודאק, והמאפשרת הצגת סרטי וידאו מתקליטורים. במקום לפעול על מעבד 80486 כמו במחשבי PC או עם מעבד 68000 הקיים באמיגה ובסגה מגה-דרייב, יש ל-3DO מעבד RISC המהיר פי כמה מהקודמים למטרת אנימציה. המכשיר ישווק גם תחת חברת פנסוניק. מה נשאר? - המחיר. סדר גודל של $700 בארה"ב לפני מיסים, מע"מ וכו'... תענוג לא זול.

אנציקלופדיה ממוחשבת



מאת: שחף בן-צור

הכתבה הזו מיועדת לשני סוגי ווירים: סוג ראשון, מי שההורים שלו טוענים שהמחשב מקלקל את הילד, והספרים שלו מעלים אבק על המדף. סוג שני, מי שאוהב לדעת ולהרחיב אופקים ולא מתבייש לדפדף באנציקלופדיה מדי פעם.

לשני סוגי הוויזים הרשומים למעלה מיועדת התוכנה אנציקלוידע.

תוכנת אנציקלוידע אוגרת בתוכה תמונות ואירועים רבים אשר התרחשו במהלך שנים רבות ומציגה אותם בסדר שוטף על המסך. הכיתוב הוא בעברית והוראות ההפעלה המצורפות הינן פשוטות מאוד ולא מסובכות. לעיתים קרובות מלווה התוכן בסרטון אנימציה קצר הכולל קולות מוקלטים, כגון: שיגור חללית או נאום נשיא ארה"ב משנת 1966 (הקולות נשמעים גם מהרמקול הפנימי של המחשב).

התוכנה מתמקדת בנושא מסוים ומציגה נתונים (לפי בקשת המפעיל כמובן) החל מלפני הספירה (לפני שהקוף חשב בכלל איך ללכת) ועד לעתיד הלא רחוק (בערך שנת 2200). הנתונים מוצגים בצורת מולטימדיה מלווה בסרטים ואנימציות, אפשרות להיכנס לפרטים קטנים ולהצגת פריטים בקנה מידה קטן מאוד וגם גדול מאוד (משמות ערים ועד לגלקסיות שלימות).

במידה ויש צורך התוכנה משתמשת באנימציות על מנת להבהיר נקודה מסוימת. לדוגמה: כדי להמחיש את המהירות שתקח להגיע מכדור הארץ לאלפא סנטאורי, הוא כוכב הלכת הראשון מחוץ למערכת השמש, יצרו "מירוץ" בין מטוס, בן אדם, טיל וצב).

כמו כן, התוכנה מאפשרת להדפיס את המידע שמוצג ומספקת תוכנה לשימור תמונות ולהדפסתן במדפסת וכך אפשר לבנות, למעשה, אנציקלופדיה מודפסת.

לתוכנה יצאו בינתיים שני כרכים: היסטוריה וחלל כאשר בקרוב יצא כרך נוסף: דינוזאורים. בעתיד אמורים לצאת כרכים נוספים, כגון: עולמו של אייזיק אסימוב וכד'.

כרך ההיסטוריה מטפל בנושאים כמו אומנות (ציורים ופסלים מפורסמים), מוזיקה (עם הדגמות חיות), היסטוריה כללית (מתי נחת האדם הראשון על הירח) וגיאוגרפיה (מפת כדור הארץ מוצגת בפינה השמאלית של המסך כאשר אפשר להתקרב אליה עד לרמת פירוט של ערים גדולות בכל העולם).

כרך החלל מטפל באופן מורכב בחלל ומה שסביבו החל ממה חשבו הקדמונים על הירח, כוכבים וצורת כדור-הארץ (היו שהאמינו כי הכדור עומד על צב ענק - לא צב נינג'ה), דרך המירוץ לחלל בין ארה"ב לרוסיה (מי יודע של מי היתה החללית הראשונה שהקיפה את כדור הארץ?) וכלה בתוכניות העתיד של המעצמות הגדולות לגבי יישוב החלל.

על גבי התוכנה רשום כי היא מתאימה מגיל 7 ועד 70 והדבר אכן נכון - הורים רבים יכולים לשבת עם ילדיהם וללמוד בעצמם דברים רבים. אפשר לשלב את ההנאה עם שאלון ושעשועונים הקשורים לחומר המוצג על המסך (אולי זוהי ההזדמנות להראות לאבא כי הוא לא יודע הכל כמו שהוא חושב).

ציונים:

גרפיקה: ★★★★★

קול (SOUND BLUSTER): ★★★ (קול לא תואם תמונות)

קול (SPEAKER): ★★★★1/2

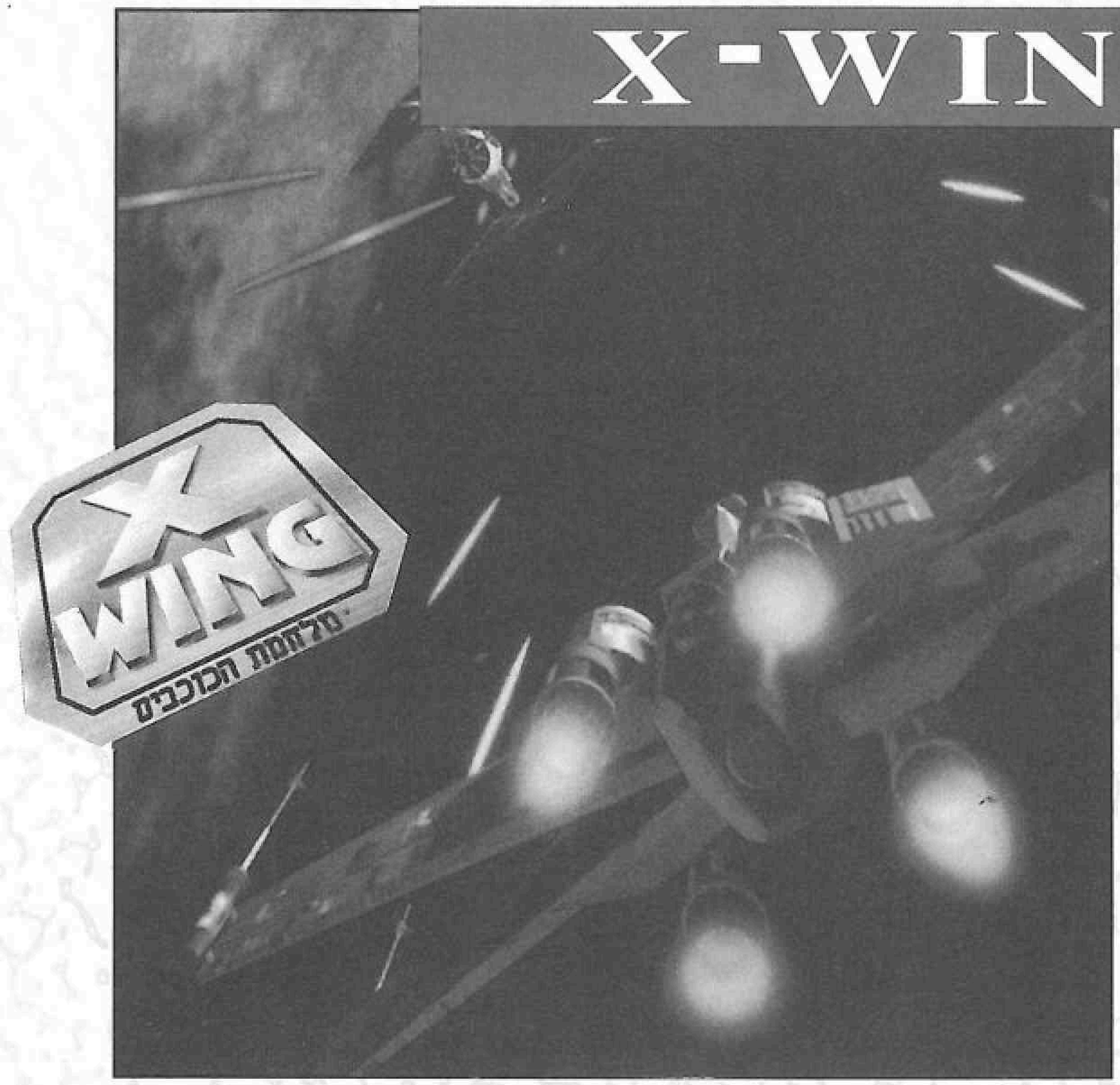
כיף: ★★★★ (משכיל מאוד)

ציון כללי: ★★★★

שווה את המחיר: האמת? קצת יקר אבל אם תשכנעו את ההורים שישלמו עבור חינוך הילד - אז כדאי!

X-WING

PC



מאת: שחף בן-צור

בגלקסיה רחוקה מאוד מאוד... כך מתחיל הסרט הראשון בסדרת הסרטים המפורסמת "מלחמת הכוכבים" (מי שלא מכיר או ראה - מפסיד!) וכך מתחיל גם המשחק X-WING שהוא המשך ישיר לסרט השני.

למי שלא מכיר את הסרט: בעתיד הרחוק, על הגלקסיה הרחוקה משתלט הרוע באמצעות האימפריה ונותרים כיסי מורדים מעטים אשר מתנגדים לה. הנשק העיקרי של המורדים הוא טייסת חלליות הקרב אשר ניחנות בכושר תמרון מהיר ובכוח אש לא קטן היכול להשמיד אף את כוכב המוות, הוא הכוכב שבונה את האימפריה, שעם השלמתה יחוסלו המורדים לתמיד.

המשחק מתאר את הזמן שבין הסרט השני לשלישי ובו עליך, טייס קרב של חללית מסוג איקס, לעמוד במשימות שונות, כגון: הפצצת חלליות-משחתות של האימפריה או ליווי סחורה מנקודה אחת לשנייה. לרשותך עומדים מספר סוגי חלליות כאשר לכל אחת מהן כישורים שונים. כמו כן, לרשותך בסיסי מורדים למטרות שונות. אם ברצונך להתאמן תוכל לעשות זאת וגם תוכל לצפות במשימתך האחרונה בחדר ההקרנות.

המשחק עשוי בגרפיקה מדהימה, קול ומוזיקה דיגיטליים והוא משתמש בחלליות ואנימציות של הסרטים המקוריים. כמו כן, הדיוק בפרטים ומורכבות התהליכים משווים למשחק אווירה נכונה של רצינות והנאה כאחד.

נקודת חולשה אחת: המשחק אינו תומך ב-PC SPEAKER - קצת תמוה ומאכזב מחברה כמו LUCAS ART.

קדימה מפקד טייסת אקס אדום - טוס והשמד את חלליות האימפריה... בטרם יהיה מאוחר מדי.

בקיצור: משחק סימולציה והרפתקאות מעולה - שווה את המחיר

ציונים:

גרפיקה: ★★★★★

קול:

SPEAKER: ★

SOUND BLUSTER: ★★★★

כיף: ★★★★

ציון כללי: ★★★★

גובלינים 2

מאת: רוני טל

המשחק גובלינים יוצר שתי תגובות משותפות לרבים: אתה שונא אותו או שזהו משחק חידות סביר עם הומור. המצב לא השתנה במיוחד בגובלינים 2. אין כאן איזו שהיא קפיצת מדרגה. הדבר שנוסף כאן הוא נוכחותן של שתי מפלצות מוזרות ממוצא צרפתי. שוב הגובלינים לכודים בעולם שבו חוקי הפאזל וכלים לשימוש ביתי, הופכים להיות הדבר החשוב ביותר.

הסיפור אודות חטיפת הנער לא משנה בעצם, אתה רק צריך לדעת שכדאי להתקדם הלאה. עליך להשתמש בכל חפץ אפשרי ובכל צורה שתעלה על דעתך. שיטת השליטה במשחק זהה: בחר בחפץ והשתמש בו בעלילה על גבי גובלין אחר או חפץ אחר. אתה יכול לשלוט בגובלין אחר בעוד הגובלין השני ממשיך בפעילות שונה. רוב החידות מבוססות על שיתוף פעולה מעין זה. המשחק די מבולבל ופחות הגיוני. בהמשך, השימוש בכל חפץ על כל חפץ אחר, לרוב מהיר יותר מהמחשבה עליו. האפקטים לא שונו בהרבה, עדיין אותן דמויות מצויירות, צחוק ושריקות.

בקצרה, לפעמים אתה עומד נבוך ומיואש מול חידה מוזרה ובלתי הגיונית, ולעיתים המשחק מספק לך בידור להעברת הזמן. למעשה אין הרבה חדש מהגרסה הראשונה.

דרישות המשחק: VGA ,640K, מעבד 286, דיסק קשיח. המשחק תומך: כרטיס קול, עכבר

חקירה מצולמת

♦ ק י ר נ ד י ה ♦

מאת: דוד אידלס

קירנדיה הינו משחק הרפתקה אשר זכה לשבחים רבים מהמבקרים בארץ ובחו"ל. אתה משחק בו גיבור יחיד, שעליו לגלות את סודות הקסם בארץ קירנדיה ולהשתמש בהם כדי לעבור את המכשולים שמטיל מלקולם – הליצן הרשע המאיים להשמיד את ארצו.

הגרפיקה המשגעת ומלאת הצבע והאנימציה המצויינת הופכות את המשחק לאחד המוצלחים ביותר שניתן להשיג כיום.

המוסיקה במשחק מנצלת את מלוא כוחו של כרטיס הקול. כל אחד יכול ליהנות מן המשחק החל מילדים (היודעים מעט אנגלית) וכלה במבוגרים האוהבים הרפתקאות ומשחקי פנטסיה.

השתמש ברמזים הרשומים מתחת לתמונות

זוהי ארץ קירנדיה האגדתית שמלקולם הרשע מאיים להשמידה.

הוגיפלורה פסיאודובושיה (הפרח...) תעזור לך להשיג נוצה.

לילות הירח בתוך המבוך. אסוף אבנים כבדות.

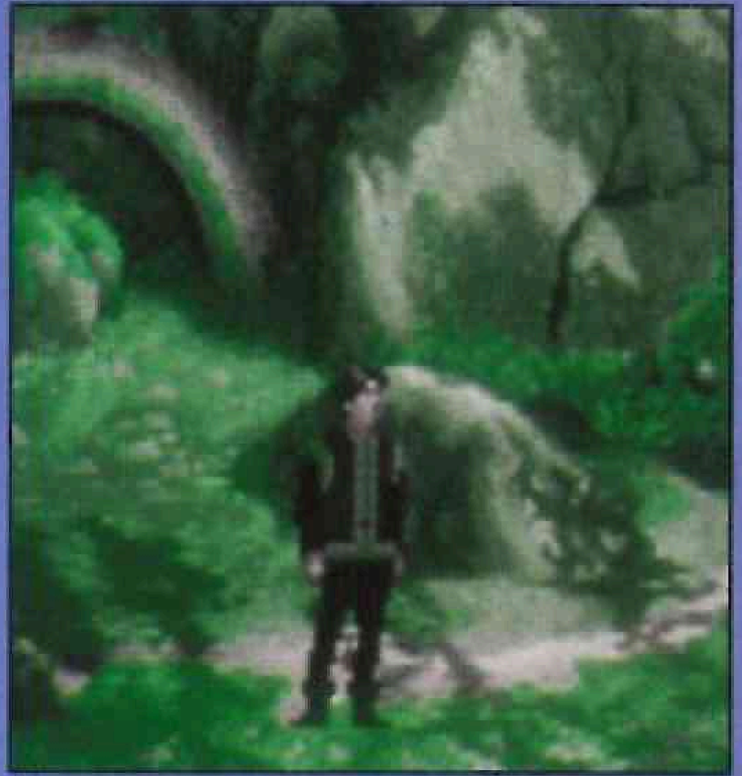
אל תהיה פחדן כאשר אתה פוגש את מלקולם.

ביום בו הגיהנום קפא...

כשאתה מבקר את הקוסם והדרקון שלו, שים לב לכוכב שבכניסה.

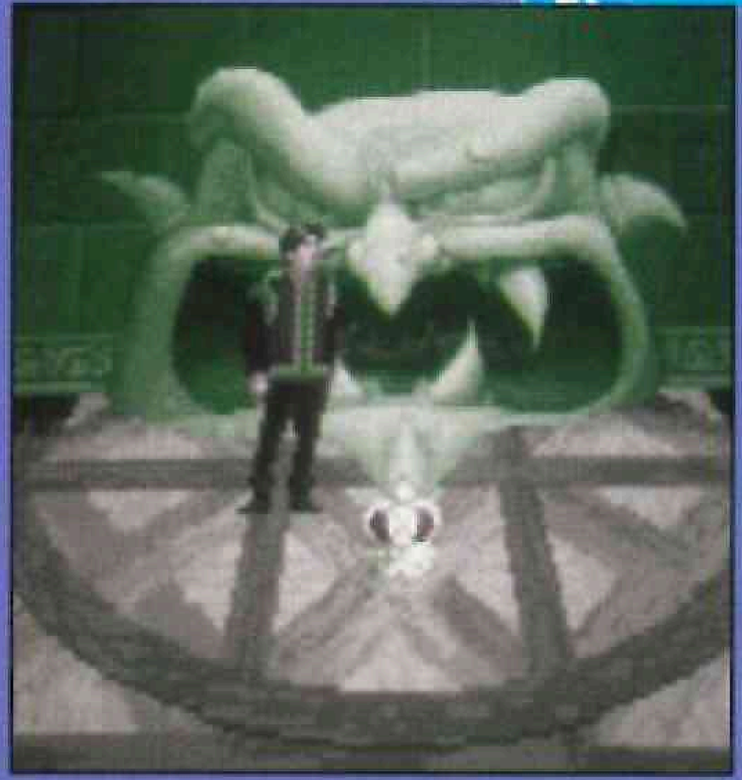
המוסיקה פורצת כל מחסום.

או... שוב האוויר הצח.



אם תזרוק למים אבן מסוימת, תקבל מתנה...

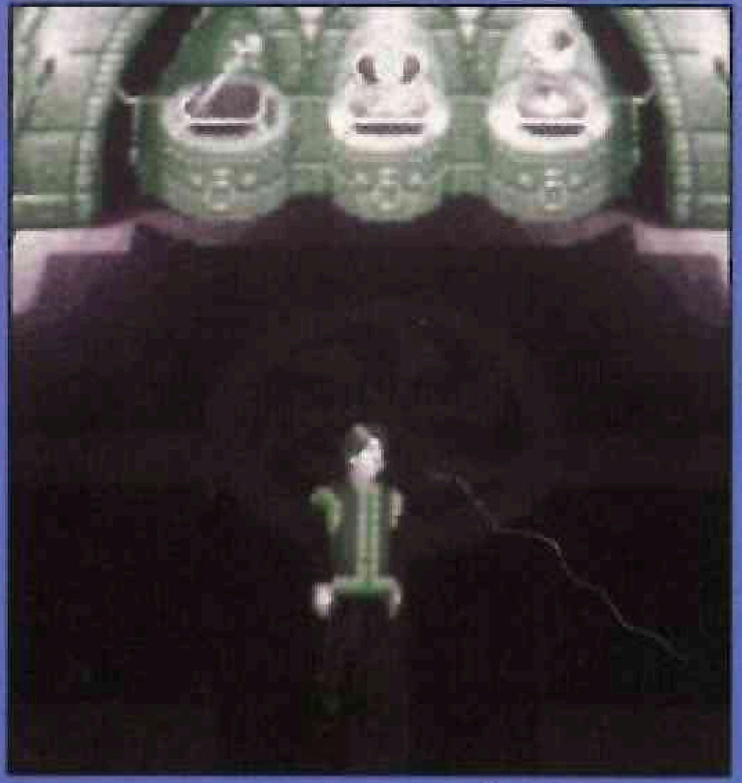
לא ידעתי שלסוסים יש רשיון טייס.



רוצה כתר? פתח לו את השיניים.

זוהי מכונה שרק קוסמים משחקים בה.

טירת האופל של מלקולם. היזהר מהשומרים שמעל השער!



הרגע הגורלי מתקרב.

תן לילד סתיר (הגנב הקטן בעל רגלי העז...) את מה שילדים אוהבים, אך אינם יכולים להשיג בגלל גובהם.

בקר בכל החדרים, מצא את המפתחות ותשמישי המלכות המוסתרים.

סוף טוב, הכל טוב.

חגיגת המבצעים נמשכת

מולטימדיה

והפעם...

כל מחשב ביתי הופך למערכת משולבת של קול, מוסיקה, תמונה ואנימציה

מבצע מס' 1: SOUND BLASTER 2 DELUXE

כרטיס הקול הנפוץ ביותר בעולם

+ חוברת בעברית

~~486~~ ש"ח 449 ש"ח

מבצע מס' 2: SOUND BLUSTER PRO 2.0 DELUXE

כרטיס הקול הסטריאופוני ־ הנפוץ ביותר בעולם, כולל:

+ 22 ערוצי קול סטריאפונים להשמעת עד 22 כלים בו־זמנית (סינטיסייזר).
+ אפשרות חיבור ל MIDI להקלטה ועריכה של מנגינות ע"י אורגן.
+ הכנה מלאה ל CD-ROM, ללא צורך בכרטיס בקר נוסף.
+ תוכנת מולטי מדיה מקצועית, ליצירת מצגות אינטראקטיביות בסביבת חלונות.
+ בונוס מיוחד ־ תקליטון CD המכיל: אנציקלופדית מולטימדיה מלאה, הכולל טקסטים, תמונות, קטעי וידאו, אנימציות, מפות וקטעי קול.

~~860~~ ש"ח 789 ש"ח

מבצע מס' 1 ומבצע מס' 2 כוללים:

+ תוכנות ל DOS: תוכנות עזר לקול, דיבור ע"י המחשב, האורגן החכם, התוכי המדבר, תוכנות מצגות.
+ תוכנות ל WINDOWS: סטודיו הקול, תוכנת OLE לקול, היומן המדבר, תשבצון, תיבת נגינה, תוכנה לדיבור והקראת טקסט.
+ 2 משחקים מטריפים: מירוץ המכוניות "אינדי 500". נמלולים־המשחק שכבש את העולם בסערה.
+ מגבר עד 4W, המאפשר חיבור ישיר לרמקולים.

מבצע מס' 3 : כונן CD ROM

כונן 390ms/540MB CD ROM PANASONIC

כולל כרטיס בקר

~~1600~~ ש"ח 1499 ש"ח

מבצע מס' 4: VIDEO BLUSTER

כרטיס וידאו ל־PC

~~1930~~ ש"ח 1730 ש"ח

מבצע מס' 5: מולטימדיה בסיסית כוללת:

SOUND BLUSTER 2 DELUXE

כונן CD ROM + כרטיס בקר

+ שני תקליטורים CD

~~2285~~ ש"ח 1985 ש"ח

מבצע מס' 6: מולטימדיה למתחיל כוללת:

SOUND BLUSTER PRO

+כונן 390ms/540MB CD ROM

+תקליטור CD

~~2460~~ ש"ח 2060 ש"ח

מבצע מס' 7: מולטימדיה ביתית כוללת:

ערכת מולטימדיה למתחיל + 7 תקליטורי CD:

+ LOOM
+ THE ANIMALS
+ SHERLOCK HOLMES
+ JUST GRANDMA & ME
+ THE MONKEY ISLAND
+ SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE
+ WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO
+ TOOLWORKS MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA

~~3860~~ ש"ח 2499 ש"ח

כל התוכנות, עזרים וספרות מחשבים במחירים הטובים ביותר

בונוס מיוחד לצורך המבצע: רמקולים, מיקרופון ואוזניות חינם! ! !

הזמן עכשיו ! *מלאי מוגבל. *המחיר בשקלים כולל מע"מ. *יש להוסיף דמי טיפול ומשלוח 7 ש"ח.
מחלקת התוכנה של אנשים ומחשבים, פינסקר 64 ת"א, ת.ד. 11616, מיקוד 61116.
טל': 03-295145, 03-5288448. פקס: 03-29514. (פנה לגיא/רפי)

משנה מיקום

מאת: טל גוטמן

נסו לחשוב לרגע על המקום בו אתם יושבים. האם אתם בתוך מערה אפלה, אולי במוזיאון מפחיד מאוחר בלילה, או סתם בבית נחמד בפרברי העיר הגדולה?

בכל מקום הייתם מרגישים תחושה שונה – אם זהו פחד, ביטחון או אפילו תחושה שמישהו (או משהו) עוקב אחריכם. בחיים האמיתיים המקום הוא זה שמכתיב את האווירה.

כמובן שבקווסטים ובקולנוע – יש לנו כל מיני עזרים, כמו מוסיקה למשל, העוזרים להעביר לנו את התחושה הרצויה. (למשל שימו לב שמנגינה קצרה, קטועה וחוזרת על עצמה תכניס אתכם למתח) אבל עדיין הדבר העיקרי המעביר תחושות הוא המיקום. כי הרי לא תהיה רגוע באופן מיוחד כשאתה נמצא בבית רדוף רוחות כמו ב"בודד החשיכה". לפני שמתכננים משחק כל שהוא צריכים לחשוב היטב על המיקום שלו. המיקום הוא המפתח.

ברוב ההרפתקאות המתרחשות בעולם האגדות (קינג קווסט או קירנדיה, למשל) העולם דומה יחסית. עולם צבעוני מאוד, לרוב מלא בצמחיה ומושפע מאוד מאגדות עמים ופולקלור. לרוב הארץ תהיה קטנה – כך שתוכל לשוטט בכולה בלי הרבה בעיות, אך הפישוט הזה יוצר בעיות אם רוצים לעשות למשחק המשך, ואז לרוב צריך לעשות את המשחק כולו בארץ אחרת.

קחו לדוגמה את סדרת קינג קווסט: באופן כללי, מיקום הסדרה הוא ממלכת דוונטרי אך בגלל שזוהי ממלכה קטנה, רוב המשחקים מתרחשים בארצות זרות כמו למשל בארץ טמיר מקינג קווסט 4.

יוצאת דופן במקצת היא סדרת הרצון לעוצמה. סדרה זו תוכננה כסדרה בעלת 4 פרקים לארבע עונות השנה ולארבעת היסודות – אויר, אדמה, אש ומים. הפרק הראשון תוכנן באירופה של ימי הביניים כשהעונה השולטת היא האביב והיסוד – אדמה. המשחק השני התרחש במדבריות של חצי האי ערב כשהעונה השולטת היא קיץ והיסוד השולט הוא האש. (למען האמת המשחק עצמו נקרא TRAIL BY FIRE). כאן היה אמור להיכנס המשחק השלישי – צללי האפלה, כשהמיקום הוא טרנסילבניה העונה היא סתיו והיסוד הוא האוויר, אך מתכנני המשחק, לורי וקורי קול, הבינו שגיבור הסדרה עדיין לא בשל להרפתקה הקשה הזו ולכן עשו פרק שלישי אחר – שבעצם מאריך את הסדרה ל–5 פרקים.

ברוב הרפתקאות הבילוש בהן ניתקלתי (והיו די הרבה למען האמת), תמיד הרגשתי שהמיקום של המשחק פשוט זועק מקלסטרופוביה (מין מחלה של אנשים שפוחדים ממקומות קטנים וסגורים). אותה תחושה של להיות לכוד, בלי שום דרך מוצא, כשדמות מסתורית של רוצח מסתובבת חופשי.

מכל משחקי הבילוש ששיחקתי, אלו שהצליחו להעביר את התחושה הזו בצורה הטובה ביותר הם "בודד בחשכה" ו"פגיון הדמים". ברוב המשחקים אתר ההתרחשות הוא מבנה ישן, חורק ועם המון מעברים סודיים, תחושה של פחד וכמובן הגופות, אוי, למה הגופות תמיד מונחות במקומות הכי מגעילים שיש?

ישנו עוד סוג של מיקומים: אי מיקום. נכון שזה נשמע מטורף אבל למען האמת זה מאוד פשוט: אין מיקום אחד קבוע בכל המשחק אלא יש מספר רב של מקומות שבהם נודדים. דוגמה מוצלחת לז'אנר הזה היא המשחק "אי הקופים 2". באי הקופים יש 3 איים שכל הזמן תנדוד ביניהם. עוד דוגמה היא קינגס קווסט 6, גם שם יש מספר גדול של איים שצריך לחצות, לנדוד ולעבור כדי להציל את הנסיכה.

אם תשימו לב, תמצאו שרוב המשחקים עם מיקומים נודדים הם משחקים בעלי עלילה הומוריסטית, כגון: לארי, אי הקופים וחלק מסדרת מסע בחלל. מסתבר שאי מיקום הוא דבר די מצחיק...

בתקופה המודרנית רוב המשחקים מתרחשים בארצות הברית, וגם כאן יש כמה קווי יסוד החוזרים על עצמם.

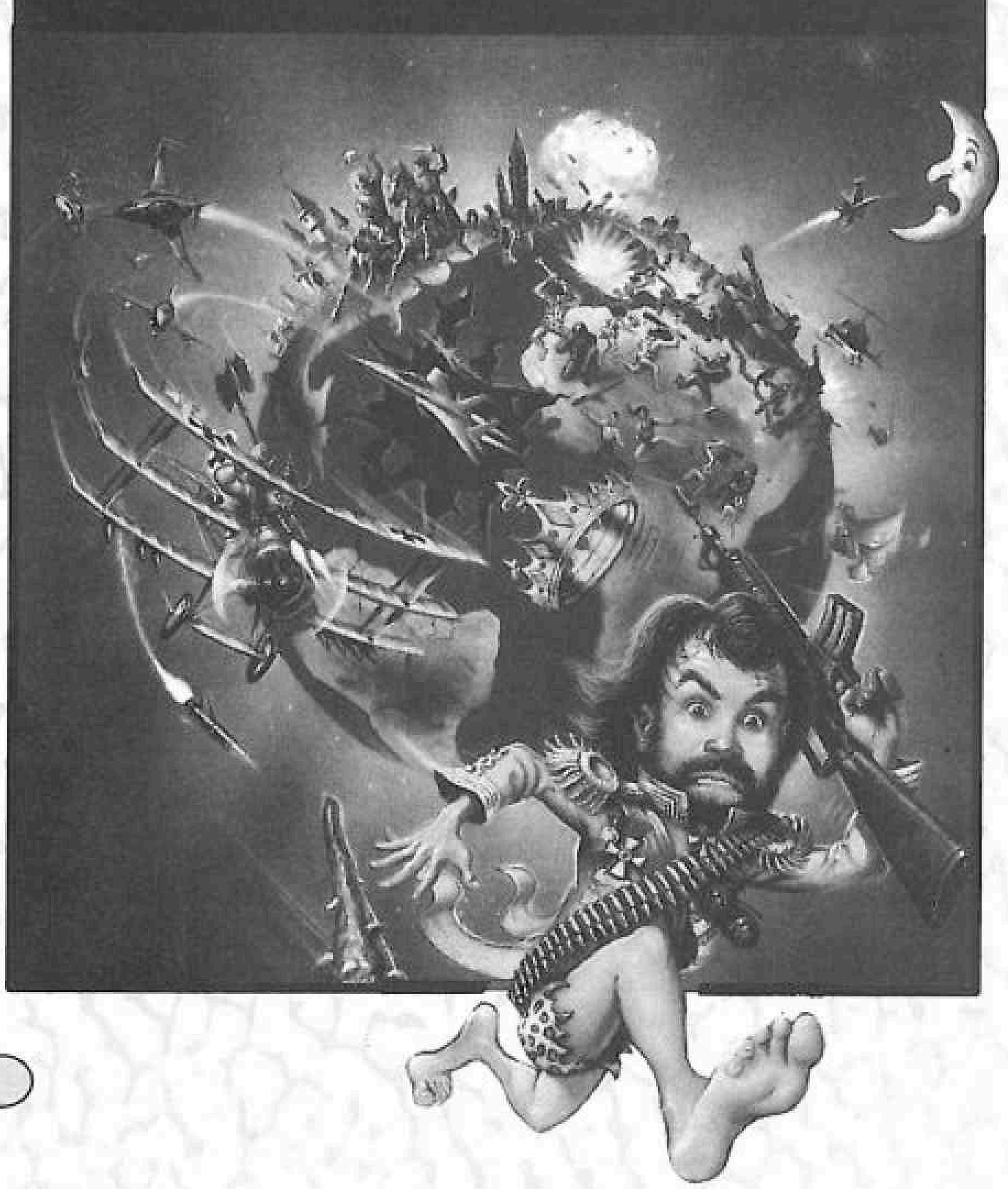
כמו ברוב הקומדיות האמריקאיות שיש בערוץ המשפחה, גם בקווסטים מודרניים אתה תגור בבית בעל 2 קומות, אי שם בפרברים של איזו עיר גדולה. במקרה זה חישבו למשל על ווילי בימיש – נסו להשוות את הבית שלו לבית מקומדיה אמריקאית, ותראו שהכל כמעט אותו דבר.

אם למשחק יהיה המשך – העיר תתפתח יחד עם המשחק. (כמו לייטון, העיר מסדרת חקירה משטרתית. במשחק הראשון, תחנת המשטרה לא היתה יותר מקובית בטון עם כמה תיקיות ומקום חניה לניידת. ובשלישי היא כבר צוידה בצלחות לווין ומחשבים מתקדמים.)

אני שומע את רטינות הקוראים "הי, הוא לא הזכיר מיקומים אחרים!" נכון, הזכרתי רק דברים עיקריים אבל אם יש לכם הערות מעניינות אתם מוזמנים לכתוב למערכת וויז ולציין על המכתב לטל גוטמן וזה כבר יגיע אלי ואולי אפילו יתפרסם.

עד כאן ממני. ותזכרו, לא משנה אם אתם בגן שעשועים עם החבר'ה או מול המחשב – המיקום הוא המפתח.

משנה מזל



מאת: שחף בן-צור ורוני טל

PC

הבלדה על פרדי פארקס

אתם לא יודעים מי זה פרדי פארקס? פרדי היה השולף הכי מהיר במערב והמצב היה יכול להיות גרוע אלמלא הוא היה בצד שלנו... של הטובים. פרדי היה סגן שריף מעולה אשר דאג לנעול כל פושע מאחורי מנעול ובריח. אך יום אחד, בשנת 1888, פגש פרדי בשולף מהיר יותר אשר בירייה אחת הוריד לו את אוזנו הימנית ומאותו יום החליט פרדי המסכן לעשות הסבה וללכת ללמוד את מה שרצה כל חייו - רוקחות!

וכידוע, אין דבר העומד בפני הרצון ולאחר שסיים בהצטיינות את לימודיו וקיבל תואר של רוקח מדופלם, פתח פרדי בית מרקחת ועד מהרה יצא שמו למרחקים כרוקח התרופות הטוב ביותר בכל המערב הפרוע, ורבים באו אליו (מי ברגל ומי באמבולנס) לשאול לעצתו. יום אחד פגש בפילנופי היפיפיה ומאז הלך ליבו שבי אחריה (והזניח מעט את הרוקחות טוענים חלק מלקוחותיו).

פרדי פארקס הוא גיבור חדש מבית היוצר (הפורה מאוד) של חברת סיירה און-ליין. הרפתקאותיו של פרדי זה (לא פרדי קרוגר!) נכתבו על ידי לא אחר מאשר אל לאו הלא הוא יוצרו ואביו של לארי לאפר כוכב הרפתקאות לארי 1 עד 5 (כאשר באמצע חסר 4), ומי שמבין בקווסטים יודע שאפשר לצפות לאיכות משחק טובה. משחק זה, בניגוד למשחקים אחרים של סיירה, דורש ריכוז וקריאה מדוקדקת של הספר המצורף (בו יש תיאור של כל מחלה ומחלה שתתקל במהלך ההרפתקאה) ועליך לזכור כיצד מטפלים, כיצד מבחינים בה וכד'. אך חוץ מהעלילה שמשתנה (לטובה כמובן) ממשחק אחד לשני, מה כבר אפשר לכתוב על הרפתקאות של סיירה? שהגרפיקה טובה? גם פה היא טובה מאוד. שהצליל מגוון ונעים לאוזן? אותו דבר גם פה. עלילה מצחיקה ומעניינת - יש בשפע במשחק הזה. בקיצור, אין חדש תחת הכונן וההנאה מובטחת.

ציונים:

גרפיקה: ●●●●
קול:
SPEAKER: ●●●
SOUND BLUSTER: ●●●●
כיף: ●●●●
ציון כללי: ●●●●
שווה את המחיר? איזו שאלה! (של סיירה כבר ציינו?)

הטרולים

אחד המשחקים היותר מוצלחים של מחשבה ופעולה הינו הטרולים. זהו משחק מוסב היטב מגרסת מחשב אמיגה. המשחק מהיר גם על מחשב איטי יחסית, מגוון דיו כדי שיהיה בו עניין ומלא בבונוסים, חדרים נסתרים ושיטות שליטה מיוחדות. גם הג'ויסטיק, עקב אכילס של משחקי PC רבים, מתפקד מצויין במשחק זה.

אם המשחק לא מספיק מהיר על המערכת שלך, ישנה אפשרות לבטל פרטים מסוימים בגרפיקה, המקלים על המחשב ומעלים את מהירות המשחק והתצוגה.

יש במשחק תריסר רמות המחולקות לשבע עלילות שונות. החל מארץ המדיה המלאה במדפסות, עטים, עיתונים וציוד משרדי וכלה בארץ התערוכות המלאה בציוד קרקס והנאה. הבונוסים מונחים בסביבה, לכולם תפקיד של הגדלת הניקוד, בעוד שבלונים מציעים תוספות חשובות של הגברת מהירות, גובה הקפיצה או אפשרות להשתמש בנשק ה-יויו. ה-יויו הינו אביזר מעולה, המאפשר לך לפגוע ב-"רעים" ממרחק בטוח ונותן לך גישה לאיזורים אליהם לא ניתן להגיע. הדבר היחידי שלא מובן במשחק הוא זרם בלתי פוסק של כוכבי זהב, המופיעים בכל פעולה שאתה מבצע. ברגע שאתה מתחיל את המשחק, אתה מוקף כוכבים נופלים. בכל פעם שאתה אוסף בונוס, אתה מקבל כוכב. כל פעם שאתה פוגע בקיר עם ה-יויו אתה מקבל כוכב. מדוע? הגרפיקה חמודה ולכל דבר יש עיניים, כולל לעננים בשמיים. ישנם כמה יצורים חמודים כגון: הפילון, הארנבת, והתינוק המתוק הבוכים ברגע שאתה מתקרב אליהם.

המשחק טרולים מהנה, צבעוני, מהנה וללא דרישות מיוחדות (חוץ ממהירות תגובה...). זהו אינו המשחק הטוב ביותר שיצא עד כה, אך הוא נחמד ותוכל לשחק בו שוב. הוא עוד רחוק ממשחק טוב של סופר נינטנדו אך בשביל ה-PC זה לא רע.

דרישות חומרה: אין צורך בדיסק קשיח, לצגי VGA, תומך בכרטיס קול וג'ויסטיק.

PC

מייקל ג'ורדן

כל שחקן כדורסל מצליח (או לא) נושא את עיניו לשחק בליגת ה-NBA ורבים מאותם "מוצלחים" חולמים לשחק לצידו של מייקל ג'ורדן האגדי. אז גם אם אתם לא מהצלפים הגדולים ביותר, יש לכם את ההזדמנות לשחק לצידו.

חברת אלקטרוניקס ארטס שמתמחה במשחקי מחשב ובייחוד במשחקי כדורסל (לוותיקים שבינינו זכור המשחק לארי בירד נגד דוקטור ג'יי) אחראית גם למשחק זה. המשחק מתנהל כשידור בטלוויזיה כאשר בהפסקות מנתח פרשן הטלוויזיה את הנתונים של כל קבוצה ומציג סטטיסטיקות מכל דבר אפשרי: 3 נקודות, עבירות, אחוזי קליעה וכד'. באפשרות השחקן לשחק בתור מייקל ג'ורדן או בתור אחד מהקבוצה שלו, אבל בכל מקרה יופיע מייקל ג'ורדן במסך מדי פעם ויביע את הערכתו (או את אכזבתו) ממשחקך.

הדבר הבולט במשחק הוא התנועה המתמדת של המצלמה על המגרש (עוקבת בדרך-כלל אחרי השחקן שהמשתמש מפעיל) ולמעשה אין רגע אחד בו המצלמה עומדת במקום ובאפשרות השחקן לקבוע את זווית הצילום, גובה הצילום וכד'. המצלמה סובבת מגרש ב-360 מעלות באופן מלא ושוטף מבלי לפגוע בתנועת השחקנים (שהיא מהירה מאוד ויש צורך לעיתים להאיטה) - דבר לא שגרתי במשחקים מהסוג הזה.

זו ההזדמנות לשחק עם השחקן הטוב ביותר (והיקר ביותר) בליגת ה-NBA (הטובה ביותר). בקיצור כל מי שיכול היה להיכנס לנבחרת החלומות אבל פשוט לא הספיק לקנות נעליים יכול לראות במשחק הזה מבחן קבלה. GO FOR IT!

בקיצור: למשוגעי ספורט בכלל ולמעריצי ג'ורדן בפרט!

ציונים:

גרפיקה: ●●●●
קול: ●●●
כיף: ●●●●
ציון כללי: ●●●●

שבטי הנמלולים

קמיקאז ביפאנית פירושו מתאבד מקצועי. בעברית קוראים לו נמלול. הנמלולים הם עם מאזוכיסטי אשר אימץ לעצמו את המנהג המוזר של ללכת ישר... ישר... ישר... ואם ישנה סכנה בדרך אשר עלולה להמית עליהם אסון הם ילכו לעברה ישר בלי להניד אף עפעף.

המשחק שבטי הנמלולים 2 הוא המשך ישיר למשחק הלהיט נמלולים (הבהרה: המשחק "הו לא! עוד נמלולים" הוא תוספת ולא תוכנת המשך למשחק נמלולים). במשחק זה המטרה היא אותה מטרה להציל את הנמלולים מללכת לאובדנם באופן ישיר, אולם להבדיל מהמשחק הקודם המשחק הזה שונה מאוד במספר נקודות: נקודה ראשונה, למשחק זה ישנו סיפור: הנמלולים חיים על אי המחולק לשנים-עשר שבטים (כגון: נמלולי חלל, נמלולי קרקס, נמלולי מלחמה ונמלולים קלאסיים), אולם רצה הגורל והאי עומד להחרב והדבר היחיד היכול להציל אותו הוא קמיע המחולק ל-(איך לא?) שנים-עשר חלקים המפוזרים בין כל השבטים, ועליך, בתור המושיע, להוביל את הנמלולים בין העולמות ולהשיג את הקמיע. נקודה שנייה, לכל עולם ישנם עשרה מסכים אך לכל שבט נמלולים יש כישורים שונים והדבר מסבך את המשחק (וכמובן מקנה הנאה גדולה בהרבה).

נקודה שלישית והכי חשובה - בניגוד למשחק הקודם בו היה עליך להציל אחוז מסוים של נמלולים בכל שלב, במשחק זה אתה מתקדם לשלב הבא עם אותו מספר נמלולים שנשאר לך מהשלב הקודם ועליך להגיע לסוף כל שבט לפחות עם נמלול אחד אחרת המשחק מסתיים!

אז קדימה, הנמלולים סומכים עליך שתוביל אותם לישועה אחרת הם מאיימים בהתאבדות קולקטיבית (זה בדם שלהם - אין מה לעשות!)

ציונים:

גרפיקה: ●●●●●
קול:
SPEAKER: ●●●
SOUND BLUSTER: ●●●●●
כיף: ●●●●●
ציון כללי: ●●●●●
שווה את המחיר: שווה אבל אפשר להתאבד עם פחות

גיא רוט מירושלים הלום רעם אחרי ששיחק והצליח ב–

■ LOOM
★ כשאתה נכלא בטירה של חרשי הברזל והמקל מוחזר אליך, צריך להטיל קסם פתיחה על דלת התא, לרדת במדרגות וכשיש שקט להטיל לחש השחזה הפוך או לחש סיבוב על החרב כאשר היא מונפת למעלה.
★ בבית הקברות הסמוך לכפר שלך עליך ללכת לשיחים ואז מישהו יבריח את הינשוף שישן על הקבר. אז עליך לחזור אחורה ולהסתכל בכל החורים שבעצים (לא חשוב באיזה סדר). החור האחרון יתן לך את קסם ראיית הלילה.
★ בכל פעם שאתה הופך קש לזהב או להיפך אתה מקבל תו נוסף.

כפיר בנאור מאשדוד שיחק אותה עם

■ WOLF ESTEIN 3D
★ אם לוחצים על I+L+M מקבלים את כל סוגי הנשק, 99 כדורים ותרופות.

הוא בדק בהמשך את

■ עולם אחר
★ רמה 1 – שחה למעלה וצא מהבריכה. לך ימינה, השתמש בבעיטות ותגיע לאריה הרים. רוץ שמאלה. כשתגיע למסך האחרון קפוץ לחבל שיחזיר אותך לקרקע מימין לאריה. רוץ ימינה עד המסך האחרון. יופיע יצור שיהרוג את האריה.
קודים : TXHF, BRTD, CLLD, LOKD, FXLC, HTDC, HRTB, XLFB, TFBB FLCK, XDDJ, LBKG.

שלח טיפים גם ל –

■ בודד באפילה
★ בהתחלה, עליך לקחת את המנורה ואת הרובה.

ואותו כפיר לא הפסיק:

■ קרב הדמים
★ אם תלחץ LOBSTERS בהתחלה כשמקש ה–SHIFT לחוץ, תוכל להתחיל מאיזה שלב שתרצה! בנוסף, לחיצה על האות C תעביר אותך לשלב האליפות.

הפסיק? להיפך, קדימה כפיר –

■ במפיס
★ קודים: מסך 2 – ACCESS מסך 3 – BUTTON

כפיר החליט כנראה להראות לנו מי פה הקינג, עם הטיפים של

■ קינג קווסט III
★ כדי להרוג את המדוזה, כתוב: SHOW MIRROR TO MEDUSE (בלי אנטר). לך למסך הראשון במדבר והכתובב ימינה. כשהמדוזה תבוא, לחץ אנטר ואז היא תהפוך לאבן.
★ בבית הקוסם יש חדר סודי ברצפה.
★ העכברים באוניית הפיראטים יספקו לך מידע מועיל ביותר.

וכשמר בנאור רצה להרחיב את בית המלוכה שלו הוא עבר ל–

■ קינג קווסט IV
★ כדי לפתוח ללויתן את הפה, טפס אל השק התלוי והשתמש בנוצה.

גם אם אתם כבר רואים כוכבים ? נציין כי כפיר שלנו תפס ראש גם מול

■ ספייס קווסט III
★ בחללית האשפה, במעבר, כתוב: TAKE THE CABELL ואז תקח את הכבל השמאלי.
★ באוכל, בחנות המולטי–בורגר, יש טבעת לפענוח צפנים.

והמשיך לנסות במרץ את אחיו הצעיר והמוכשר

■ ספייס קווסט IV
★ כשגומרים את ספייס קווסט I, צריך לחזור למספר XII.
★ קשה לחמוק ממשטרת סקוול בקניון.

אגב, יצא לאחרונה משחק מספר 5 בסדרת ספייס קווסט המופלאה!

המלך מת. יחי המלך החדש. כפיר בנאור מאשדוד. סיבוב נוסף של

■ קינג קווסט V
★ קח כל מה שאתה יכול.
★ שתה כל כמה מסכים.
★ אם לא הערת את האיש באוהל, קח משם כל מה שתוכל.
★ במערת השובבים יש כד ומטבע.
★ השתמש במפתח לפתיחת עצים נעולים.
★ סיכה ובובה שוות לפעמים יותר מכסף.
★ הגלימה מגנה בפני קור.
★ אל תזרוק אוכל.
★ בשרשרת השתמש כמתנה לנשים.
★ דוג את הגבינה שבקיר.
★ שנן את הקסמים בחדר השינה של המכשף.
★ כשאתה ליד המכונה, שים את שני המקלות שלך בצדדים, ואת הגבינה באמצע.

מדליית הזהב שלך בדרך, כפיר. בינתיים הבנו שהשתעשת ב–

■ גרזן הזהב
★ בחר תמיד את הגמד, הוא החזק ביותר.
★ דרקונים ירוקים יורים כלפי מטה, ואדומים קדימה.
★ כדי לבצע נגיחה, רוץ ולחץ על מכה.
★ ככל שיש לך יותר שיקויים, הקסם שלך חזק יותר.
★ במסך 7, נסה להפיל את האבירים הענקיים אל תוך הבור.
★ אביר האופל, בשלב 8, הוא הבוס האחרון. הוא יודע להטיל קסמים. היזהר מגרזנו ומשני השלדים ששומרים עליו.
★ הלוחם הוא החלש ביותר.

ובונוסים קטנים לסיום

עצה כללית לקווסטים של סיירה בשיטה הישנה:
★ כדי לבצע פקודה על עצמך, עליך לבצע אותה כמו שהיא ללא תוספות. לדוגמא:

■ בארט נגד יצורי החלל
★ מסך 1: נסה לצבוע כל מה שאתה יכול.
★ מסך 4: בשלב המדרגות האדומות, יש קיר סתרים שאפשר ללכת עליו.
★ אם תלחץ לפני שמתחיל המשחק: קאובנגה (באנגלית) תהיה לך כמות פסילות בלתי מוגבלת!

■ ספייס קווסט I
★ כדי לזכות תמיד במכונת המזל, קח מגנט ושים אותו עליה.

איתי בירון מחולון שלח לנו טיפ על

■ COMMANDER KEEN 1–3
★ כשמקישים C+T ורווח, מקבלים את כל המפתחות ו–99 יריות.

ואותו איתי החליט להיות שבדי או נורבגי ופיצח קצת את

■ הילד הויקינגי
★ הקוד לשלב 7 הוא REDDWARF.

ולשתות משהו חייבים, נכון? אם לשתות אז רק

■ ביטל ג'וס
★ קודים: שלב 10: BEETLE
שלב 20: BJBJBJ
שלב 30: EERIE
שלב 40: TRICKI
שלב 50: WEIRDO
שלב 60: CRAAZY

לאותו איתי מחולון אין בעיות בדידות. כשמשאירים אותו לבד הוא נצמד ל–

■ שכחו אותי בבית 2
★ לקיחת חפצים: מקש רווח.
★ זריקת חפצים: מקש ENTER.

הבירון מחולון ממשיך להכות בטיפים!

■ BUBBLE BOBBLE
★ אם טוענים את BUBBLE MEGA מקבלים מוסיקה יפה יותר (אם יש לך כרטיס קול).

לא רק בועות גם יריות. הפעם ב–

■ COMMANDER KEEN 4–6
★ אם מקישים כל פעם T+A+B מקבלים כל פעם פסילה נוספת ו–99 יריות.

ועוד טיפ טיפה עם

■ WOLFENSTEIN 3D
★ אם לוחצים I+L+M מקבלים 99 יריות.

איתי מת לחיות לנצח. איך? באמצעות

■ GODS
★ לא רק האלים זכאים לחיי נצח. גם אתם יכולים. כיתבו: +BIG PLUS F1+F2+F3 וזהו, לא תוכלו להיפסל גם אם תרצו.

אופיר שטיין מחדרה החליט להחליף לשעה קלה עיר ועבר כמובן ל–

■ SIMCITY
★ אפשר לחסוך בחוטי חשמל אם בונים את המבנים צמודים זה לזה.
★ רצוי לכתוב FUND רק כאשר נותר לך מעט כסף, משום שכאשר כותבים זאת מספר רב של פעמים, פורצות סופות ושריפות בעיר ורצוי לשמור את המשחק.

פגשתם פעם שועל עם שם רומאי? אופיר פגש את

■ טיטוס השועל
★ הקוד לשלב 14: CF14.

המון טיפים שאסור לשכוח הישר מחדרה ל–

■ שכחו אותי בבית 2
★ ברחוב תפוס כל חפץ שתוכל לזרוק על הגנבים.
★ היזהר לא להתנגש בעצים, בפחי אשפה ובמכשולים דומים.
★ זרוק על הגנבים מכסים של פחי אשפה, בקבוקי חרדל, בננות ושרשרות, כדי להפיל את הגנבים, וגרום להם להתקל באשה עם התינוק וברקדנית.
★ במלון, הפל את מיכלי הקרח וקפוץ כדי להפיל את העציצים התלויים בדרכם של הגנבים.
★ אם תגרום לגנבים להיתקל במנקה, היא תתן להם סטירה.
★ בחנות הצעצועים הפל את סל הכדורים, הפעל את המכוניות בשלט רחוק, הפל את דובוני הצעצוע, גלגל את הסקטבורדים לרוחב הרצפה, הפעל את מטפי הכיבוי ונדנד את הנדנדה ואת שק האיגרוף.
★ קח איתך את מטוסי הצעצוע ועוד דברים אחרים מהחנות.
★ בבית הדוד של קווין היזהר מהחורים שברצפה, הפעל את הלהביורים, הפל את הצינורות שמתנדנדים מהתקרה ושפוך את דליי הצבע.
★ קח את הכלים של פועלי הבניין וזרוק אותם על הגנבים.

■ סנופי
★ אם תשלח את המכתב שהדפסת במכונת הכתיבה תקבל אגרטל.

אבודים במכרה? אל דאגה! אופיר פיצח את

■ המכרה של ההולנדי האבוד
★ צריך לקנות את החמור שעולה 800 דולר.
★ ישנם מכרות חבויים בכל הר.
★ אם ירו בך – לך לדוקטור.
★ צריך לירות לשודד בכובע ולהביא אותו לכלא.
★ צריך לאכול את הנחשים שהורגים בדרך.
★ אם רוצים לצאת מהעיר, צריך לקנות אקדח וכדורים.
★ כדי להיכנס למכרה צריך להביא: מנורה, גפרורים, את חפירה ומכוש.

השר יוסי שריד מתפעם ומתמוגג. אופיר הוא איש בעל תודעה סביבתית ובעל טיפים ל–

■ ECO QUEST
★ כשאביך קורא לך, התבונן בציפור. קח את חומר הניקוי והמטלית. עליך לפתוח את התיק שלך ולהניח את בקבוקי הניקוי על המטלית. את מה שיוצא עליך לשים על הציפור.
★ כשגומרים לדבר עם הדג הנביא, צריך ללכת למגדל הכיפה ושם לסדר את העמודים משמאל שייראו כמו העמודים מימין.

ושוב אותה שאלה: איך הורגים זמן מיותר? רק עם ה–

■ האורגים
★ צריך להפוך את הכבשים לירוקות.
★ את קסם הסערה צריך להפוך, ולהשתמש בו על הסערה.
★ כדי לעבור את הרועים צריך ללמוד מהם לחן הפיכה לבלתי נראה ולהפעילו על השומרים שבראש המגדל.

גיא בנימין מאשדוד ישמח לספר לכם פרטים מעניינים לגבי

■ בייבי ג'ו
★ שלב 1 – YOUPI.
★ שלב 2 – GLOUP.
★ אם יורים על האיקס נפתח חור בקיר.

הוא גם בדק ושלח מידע על

■ קוסמו 1
★ אפשר לטפס על קירות על ידי לחיצה על קפיצה + חץ לכיוון הקיר.
★ אם מסתכלים למעלה בשלבים 7 ו–9 לפעמים מקבלים כוח.

ואותו גיא קילף בננה, קנה קילו בוטנים ופיצח את

■ אי הקופים 2
★ הנוזלים בשביל בובות הוודו הם בפאב על הקיר.

אילן שטוקהמר מפתח תקוה תרם גם הוא מידע על

■ אי הקופים 2
★ אחרי שיצאת מהכלא לך ל–BOOTY ISLAND וקח את התמונה מ–KATE CAPTAIN. חזור ל–PHATT ISLAND, לך לפוסטר המבוקשים שלך והשתמש בתמונה שעל הפוסטר. כש–CAPTAIN KATE תהיה בכלא, קח את המעטפה בה נמצאים חפציה ופתח אותה. בפנים יהיה בקבוק של GROG.

אילן שלח רמז ל–

■ הרפתקאות ווילי
★ כדי לסלק את השמרטפית שהופכת לעטלף קח את העכבר, שים אותו על השולחן בזמן שאתה שואב אבק, ואז הפוך את הסמן לכוונת ולכוד את השמרטפית.

לאסף יפרח מקצרין חסרה כנראה משטרה ברמת הגולן. הוא עובד עם

■ POLICE QUEST III
★ כאשר אתה עוצר אנשים בכביש אל תשכח את האזיקים בתא המעצר, תזדקק להם בהמשך.
★ את הקופסה עם התכשיטים שתמצא בארון בביתך תן לאשתך בבית החולים.
★ ענוד לה את הטבעת הגנובה ששייכת לה.
★ בכדי לבדוק את תאה של שותפתך תצטרך לגרום להצפה בשרותי הגברים ולקרוא למנקה. אחרי שהוא ילך היכנס לשרותי הנשים ובדוק את התא בזריזות לפני שהיא תבוא.
★ השלט לפתיחת הדלת הסודית באח שבבית הפושעים נמצא מתחת לכרית הספה.
★ היכנס לבית עם אקדח בידך.
★ המספר הסודי לפתיחת הדלת הסודית הוא 8 או 9.
★ אם תמצא את הסמים בתאה של שותפתך, דווח על כך למפקדך.
★ כאשר אתה מגיע לבאר שבו אמור להיות אחד הפושעים, היכנס אליו עם אקדח מוכן וכוון אותו לאיש החשוד וכאשר הוא יוציא אקדח תירה בו.
★ ההפתעה בסוף המשחק היא ששותפתך בוגדת בך, אך אל תדאג, שוטר אחר ירה בה.

יהונתן מזר מירושלים כבר בדרך למקומות אקזוטיים יותר. הוא מכור ל–

■ AMAZON
★ בשביל לגרום לשומר ולשומרת בגן לזוז מדרכך, עליך לירות בהם חץ טבול בשקוי אהבה.
★ על מנת להבריח את הקלדנית במעבדה, שלח אליה את העכבר.

ומה יותר אקזוטי מהחלל ומהקווסט שלו? מה לגבי

■ SPACE QUEST 3
★ על מנת לפענח את הצופן שבמשחק אסטרו צ'יקן במונליט בורגר קנה צ'יפס וקח מהשקית טבעת שבעזרתה תוכל לפענח את הצופן.

זהירות אנשים. יש רוצח באיזור. הוא יצא מ–

■ רצח במיאמי
★ בשביל לא למות כאשר אתה בביתה של לו דיל, שים עליך את מסכת המנתחים.

יהונתן מזר מיודענו שיגר שתי עצות לחובבי

■ LARRY QUEST I
★ על מנת לדלג על השאלון בפתיחה הקש ALT+X.
★ בשביל לקנות יין לך לטלפון ליד בית המרקחת.

זהירות! היחסים הבינלאומיים בסכנה אם לא יפתר ה–

■ CONFLICT
★ החזר את השטחים לערבים וצור קשרים טובים עם ארה"ב. תקבל מענק ומעמדך כראש ממשלה יגדל.

צ'ופארים, צ'ופארים לשחקני

■ SPACE QUEST IV
★ כדי לפתוח את המחשב המרכזי השתמש בקוד שבעמוד 7 בספר הרמזים.

ולשוחרי נול האריגה ב–

■ LOOM
★ כשיוצאים מההר, בשביל ליישר את המדרגות הפוך את לחש הסיבוב.

אורי לבנת מרעננה חוזר למשחק המלכים. לא, לא שח אלא

■ KINGS QUEST 5
★ ענוד את טבעת הקסמים שהביאה לך מגדת העתידות לפני שתכנס ליער של המכשפה שהופכת אותך לצפרדע.
★ לאחר שהעכבר עזר לך קח את החבל שהוא מכרסם.
★ אל תלך לכיוון הנחל: אתה תסחף ותמות.

אורי שיחק וניסה את

■ CARRY 3
★ במכון הכושר פתח את השרירים עד שיתנפחו.
★ לאחר שתפתח את השרירים לך לחדר העליון שבו הבחורה רוקדת וכתוב MOVE VIDEO.

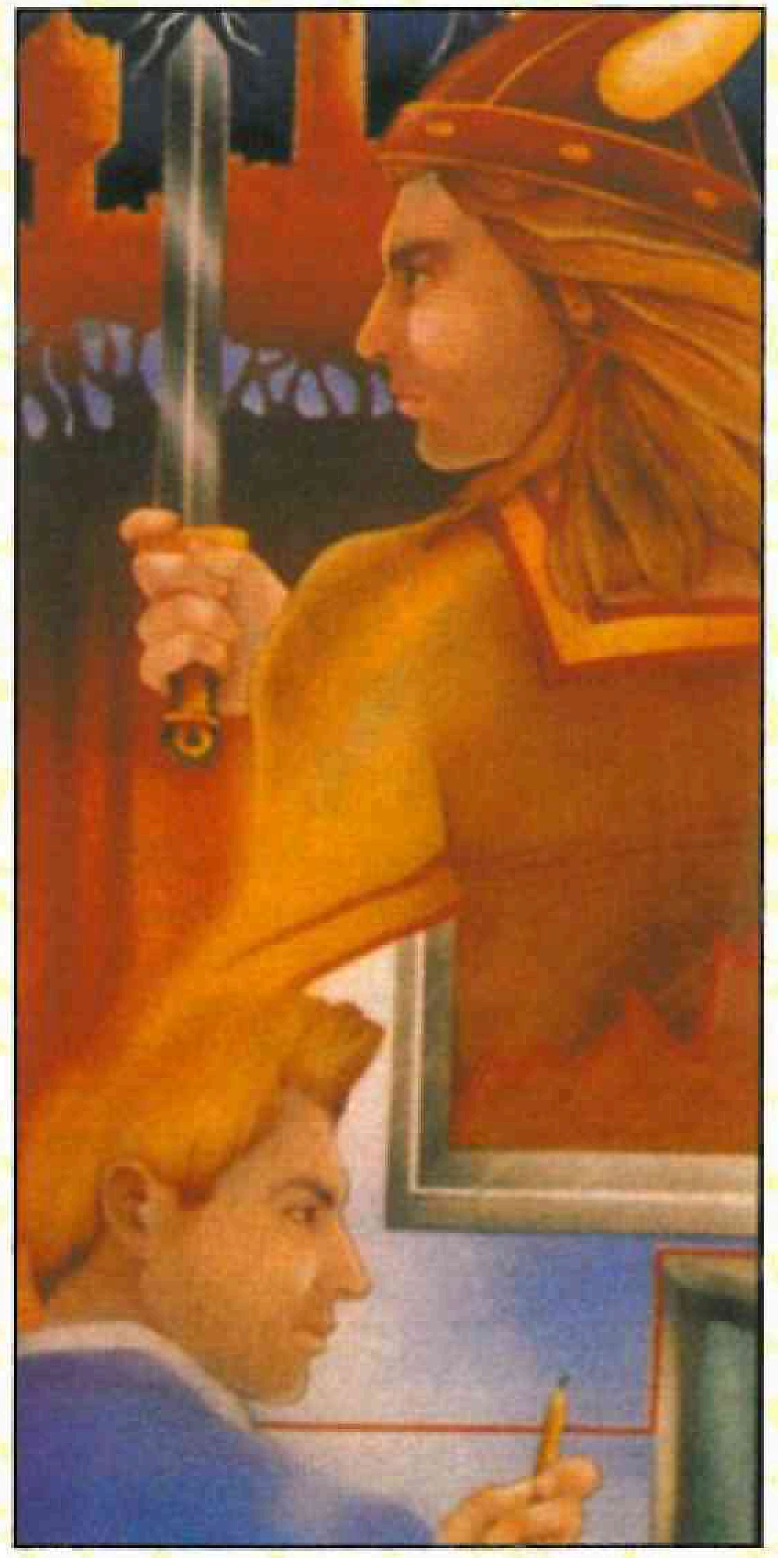
מאת: רוני טל

Cobra Mission

משימת הקוברה של מגה-טכ׳ הינה משחק המסומן "למבוגרים בלבד". המשחק מעמיד את Leisure Suit Larry כתלמיד בית-ספר תמים... בעוד הגרפיקה הפשוטה שלו והצורה של משחק תפקידים היו מתאימות יותר למכשיר נינטנדו מאשר ל-PC.

אתה משחק בתפקיד בלש פרטי החוזר לעיירת מולדתו - קוברה. קוברה מחולקת לאיזורים שונים. על העיר השתלט פושע גדול, וכל חלק ממנה נשלט על-ידי בוס. אתה הולך בכל איזור, נלחם בצורת משחק תפקידים, עד שיש לך מספיק כסף, נשק ונקודות פגיעה כדי לנצח את הבוס. עד כאן נשמע סביר אך המשחק מלא בנשים עירומות, אתה יכול לקנות מזרקים עם נגיף איידס בחנויות שונות, המשחק מלא בהודעות המופיעות על המסך בשפה אנגלית גסה, ובכל שלב אתה יכול לבקר את אחת הנשים שפגשת "ולדעת אותה". עד כאן. לא חינוכי יותר מדי...

SSI Legends of Valour



יצרן משחקי התפקידים הממוחשבים של AD&D, הוציא משחק תפקידים חדש ומתקדם המתחרה ישירות ב-Ultima Underworld. הבעיה של רוב משחקי התפקידים הממוחשבים היא שהם מאוד סטטיים (קבועים). עליך לנוע קדימה משבצת אחת, והעולם שלפניך מתקרב אליך בצורה ניכרת. הרעיון נחמד, אלא שתזוזה ומראה אינם פועלים בצורה כזו. משחק זה, מציע גלגול מסך תלת-מימדי עם זווית ראיה נכונה, כזו המנסה לתת תחושה של תנועה אמיתית. שלא תבין לא נכון, המשחק אינו מנסה להדמות לאולטימה. התנועה באולטימה מלאה יותר מב-Valour אך באחרון, ישנה שיטה מעניינת ההופכת אותו למציאותי יותר. אם אתה אוהב זחילה במבוכים, לך עם Underworld, אם אתה מעדיף אוויר ערים, קח את Valour. מומלץ לנסות את שניהם.

היה יכול להיות נחמד אם הגרפיקה של האנשים שאתה פוגש היתה ברמה של המבנים ואם המראה לא היה הופך לקוביות כאשר אתה מתקרב יותר מדי, אך אלו הם פרטים לא מהותיים לתוכן המשחק המתרחש בעיירה מיטלדורף. המשחק הינו הרפתקה בה אתה מנסה לאתר את בן-דודך סוון, שהלך לעיירה ושלח לך מכתב בו הוא מנסה לשכנע אותך לבוא אחריו. למשחק מצורפת מפת העיירה כולל בית הקזינו שבתוכה... הרעיון הוא לסמן כל מבנה שסקרת וממצאים על המפה. שלא ככבול משחק תפקידים ממוחשב, אינך מבצע שני צעדים ורץ לתוך קבוצת זומביים ומפלצות. למעשה אתה יכול להקדיש 50 שעות של משחק ללא קרב בכלל.

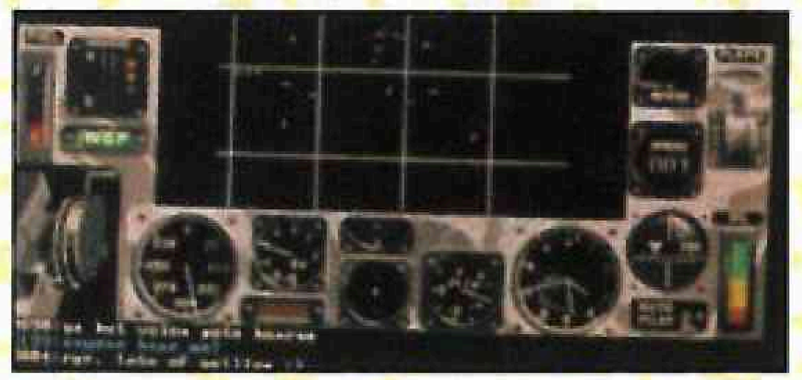
ROBOCOP 3

מאחורי משחק זה ישנו סיפור מעניין. המשחק מבוסס על סרט שעוד לא יצא לאקרנים... להבדיל ממשחקים אחרים של Ocean, שבהם אתה רואה מהצד את המתרחש, ב-ROBOCOP 3 אתה מטפס לתוך גופו של רובוקופ חמוש ורואה דרך עיניו. אין זה משנה אם הוא מפטרל במכונית סיור, הולך בדרכים או מתעופף בעזרת הג׳ירופק. זהו משחק פעולה לכל אורך הדרך, עם גרפיקת פוליגון (משולשים) מהירה מאוד אך לא כל-כך מפורטת והרבה אויבים להרוג.

אתה יכול לשחק בסגנון מכונות או סרט. במצב מכונות המשחק עומדים לפניך 5 תסריטים אפשריים: הצלת חטופים, נהיגה, לוחמה בכנופיות סמים, בדיקת הג׳ירופק ולחימה במכונת קרב יפנית. במצב "סרט" המשחק הופך להיות הרפתקה עם אתגרים הדומים לאלו שבמשחקי המכונה אך הם "עטופים" בתסריט טוב ומעניין יותר.

זהו משחק מהנה מאוד, מלא בפעולה ואויבים, עם יותר משלוש שעות משחק לאלו היודעים לשחק.

SVGA Air Warrior



סימולטור טיסה מבית קונמי לסופר VGA! התוצאה היא תמונת תא הטייס הטובה ביותר עד היום. המשחק תוכנן במיוחד למודמים כך שניתן לשחק בו דרך הטלפון בקרבות אוויר. הוא נועד למערכת מיוחדת הפועלת בארה״ב. בגלל הדגש על התקשורת ופנים המטוס הוזנחו פרטים אחרים. תמונת הקרקע חסרה פרטים רבים וגם המטוסים האחרים אינם משופעים בגרפיקה ברורה וצבעונית. ניתן לבחור מטוס מתוך מבחר של 9 מטוסי תקיפה ו-7 מפציצים. בדומה ל-Chuck Yeager, המשחק מאפשר לך לגרום למטוסים מסוגים שונים להילחם האחד בשני. כך שאם אתה באמת סאדיסט, אתה יכול להפעיל מטוס תקיפה סילוני מהיר נגד גמל מעופף...

Harrier Jump Jet

סימולטור מבית MICROPROSSE.

משחק עם גרפיקה מצויינת, נוף מפורט, בקיצור משחק ברמה. המשחק עשוי לפי מיטב המסורת של מיקרופרוס. לכל המשימות ישנן נקודות מטרה, מטרה ראשית, מטרה משנית ונקודות חזרה. כאשר הוראות מיוחדות לכל משימה משתנות (לעיתים עומדת לפניך מטרת אוויר, לעיתים קרקע, או לעיתים סתם סיור). ההרגשה בכל אחת מהן הינה זהה. ייתכן שזהו סימולטור טיסה מציאותי בחיי חיל האוויר, אך רבים מאיתנו מחפשים משהו מגוון יותר.

המוצר הינו מקצועני ו-"חלק". התיעוד כולל הרבה מידע מעבר למשחק. עבודה רבה הושקעה בגרפיקה מפורטת ומרשימה. אתה טס מעל קניונים כמו בקומאנצ׳י (ראה וויז 25) ורואה נוף נפלא אך עם הרבה יותר משחק. לסיכום, מבחינת משחק סימולציה זהו משחק טוב אך לא יותר מדי. אין משהו חדש שעוד לא נראה, זהו פשוט עוד סימולטור מקצועי של MICROPROSSE.

מבחינת דרישות המערכת יש צורך במחשב 386SX לפחות, אך אין עוד דרישות מיוחדות.

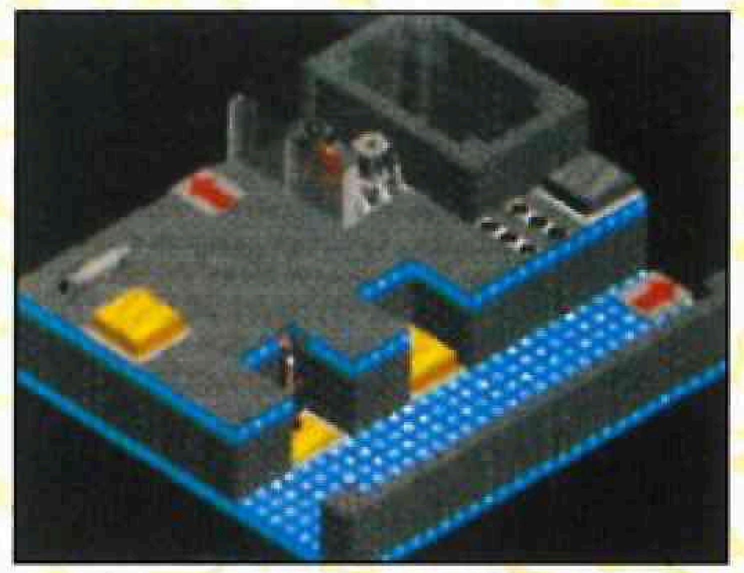
Contraptions

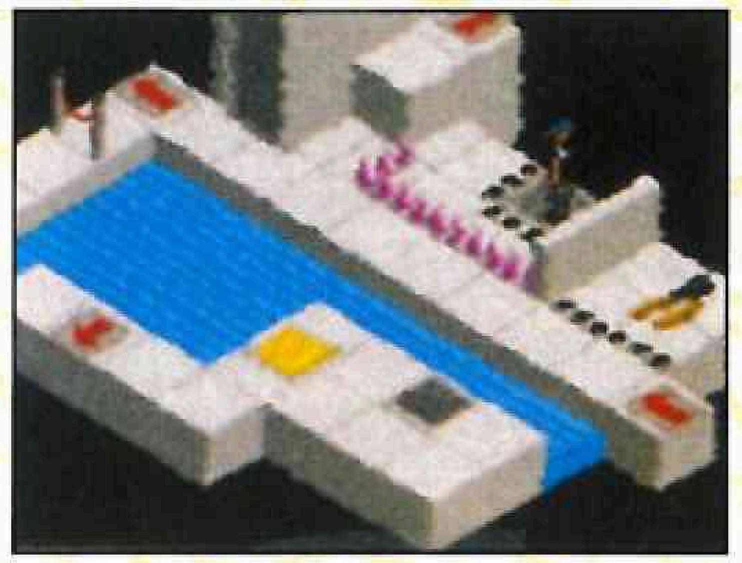
חברת Mindscape הוציאה לאור משחק חדש המתאר את קורותיו של זאק, מהנדס שזהו יומו הראשון בעבודה כאיש תחזוקה בחברת גרגקטו. זאק צריך לתקן מכונות מקולקלות המייצרות כוח עצום עבור הכוכב בו הוא חי. כשתכנס אל הכוכב, תגלה שחבריו לעבודה של זאק "שאלו" את כלי העבודה שלו ופיזרו אותם במקומות שונים. ישנם תשעה סוגי כלים החל ממברג הטיטניום וכלה במפתח הברגים. עליך למצוא את כולם אם אתה מעוניין להתקדם במשחק. עד כאן נשמע די פשוט אך אין זה כך.

בדרכך למצוא את הכלים אתה תתקל בחידות היגיון, היגיון הפוך, זיכרון וחשיבה ועליך לפתור אותן. לדוגמה: בחדר הראשון מוקפת היציאה היחידה בבליטות צבעוניות על הארץ המסודרות בדרך מסוימת. בנוסף ישנה על הארץ קבוצה של משבצות צבעוניות ובצידן סדרה של צלחות. האחרונות משמשות את זאק ללקיחת מים, המשמשים להעברתו של זאק ממקום למקום על גבי הכוכב, אך הן פועלות פעם אחת בלבד, ובמקום שזאק נוחת, משם הוא צריך להמשיך. הזזתו של זאק לראש המשבצות תגרום להם ולחלק מהבליטות באותו צבע לפעול אך להזיז אחרות בתהליך. די מהר זה הופך להיות עניין של מיומנות כדי לבחור באלו צלחות להשתמש ועל אילו משבצות ללחוץ לפני שהדרך מתפנה לפניך. חלק מהחידות הינן מלכודות ויש להזהר בכל שלב. הקושי גדל ככל שאתה מתקדם ולבסוף, עליך להשתמש בכלים שזאק מצא בצורה מסוימת כדי להשפיע על התפתחות האירועים בסדר מסוים.

מסובך הא?... כדי לסבך את העניינים עוד יותר, המנהל שלך החתים אותך על חוזה עבודה רגיל ומבקש ממך לבצע פעולות מסוימות, כגון: מילוי הרזרבות. עליך לעמוד במשימות או לשאת בתוצאות. מטרת המשחק היא לחקור כל חדר, לפתור את החידה ולשמור על הכוח של הכוכב בנצילות המירבית. הדבר אומר התמודדות עם יותר מ-60 חדרים, שכולם מחולקים לשש רמות ולכולם בעיות רבות.

המשחק מחייב דיסק קשיח, ולפחות 590K של זיכרון פנוי. מסובך לאללה!





סידרה אנציקלופדית ממוחשבת

מאחישה לך את המידע

* מיועד לגילאי 70־7.
* **מאות ערכים** בנושאי מדע, ספורט, אמנות, מוסיקה, כדה"א חלל ועוד.
* **כל ערך מומחש** בטקסט עברי, תצלום צבעוני וליווי קולי.
* **עשרות שעות ענין** ־ חוויה למשפחה כולה.
* קשרי היפר־מדיה בין מושגים וערכים, לפיהם מחקה המחשב את החשיבה האסוציאטיבית של האדם.
* **כיף לגלות ולדעת** ־ מה שהיה יבש כבד ומעייף, היום מרתק קל צבעוני וכיף.
* **8 מגהבייט** של הרפתקאת ידע, על 6 דיסקטים.

** "ביזנסוויק" הגדיר, את אנציקלוידע כאחד מ־24 המוצרים המעניינים ביותר לשנת 1992.

** אנציקלוידע תורגמה ל־7 שפות ונמכרת במיליוני עותקים בכל העולם.

** בפיתוח התוכנה הושקעו שנות אדם רבות, בין היועצים שיתפו פעולה: סופר המדע הבדיוני ־ אייזיק אסימוב והאסטרונאוט ־ בז אולדרין.

- מתאים לבעלי מחשב AT.
- מסך צבע (VGA, SVGA). ודיסק קשיח.
- לא הכרחי אך מומלץ: כרטיס קול ועכבר.

מבצע היכרות עד 30/06/93 .... ~~200~~ 179
תוספת כרטיס קול-SOUND BLASTER 2 DELUXE ..... ~~486~~ 449
תוספת עכבר 350 MTK/290E CHIC .... ~~90~~ 69
הזמן עכשיו, טל: 03־295145, 03־5288448, פנה לגיא או רפי.

* מלאי מוגבל. * המחיר בשקלים כולל מע"מ. * יש להוסיף דמי טיפול ומשלוח 7 ש"ח.

מחלקת התוכנה של אנשים ומחשבים, פינסקר 64 ת"א, ת.ד. 11616, מיקוד 61116.
טל' 03־295145, 03־5288448. פקס' 03־295144.

PC

רוקד עם בלשים

מאת: רז גרינברג

בודאי קרה לך פעם שקראת ספר בלשי, או ראית סרט בלשי, או צפית בסדרה בלשית בטלויזיה והתחלת להעביר לעצמך בראש ספוקלציות (השערות בעברית יפה) לגבי הרוצח, הגנב או שניהם ביחד. לא קרה לך אף פעם??? אז או שאתה אדיש לגמרי, או שהיית, איך להגיד, קצת מנותק בשנים האחרונות.

ובכן, בעלי ה-PC אינם צריכים לפנטז יותר. קיים מבחר גדול של משחקים איתם הם יכולים לפתור תעלומות בלשיות בנוסח הספרים והסרטים. אבל רגע! לפני שאתם טסים לחנות המשחקים הקרובה כדאי שתדעו כמה דברים על המשחקים האלה...

על בלשים ומשחקים

כל המשחקים הבלשיים הם קווסטים. כמו בכל קווסט, כדי לשחק במשחק הבלשי תצטרך להשתמש בהגיון כדי לפתור אותו. וכמו בכל קווסט, יש לך יעד אליו אתה שואף להגיע. כאן מתחיל ונגמר הדמיון בין קווסט בלשי לקווסט "רגיל". לדוגמה ניקח קטע מסדרת SPACE QUEST.

גיבור הסירה, רוג'ר וילקו, נרדף על-ידי רובוט רצחני. מה יעשה רוג'ר? אין פשוט מזה! הוא יוביל את הרובוט למקום בו שוכנים צמחים טורפים ויגרום לרובוט ללכת מתחת לצמחים. כמה חבל על הרובוט. עכשיו לאחר שרוג'ר סיים את עסקיו עם הרובוט הוא יכול לשכוח ממנו (מהרובוט אני מתכוון) כי הוא כבר לא יפריע לו יותר. הפטנט הנפלא הזה בקווסטים, שבו אתה יכול לשכוח מכשולים ברגע שהתגברת עליהם, הוא יתרון שאינו קיים בקווסטים בלשיים.

ניקח לדוגמה את המשחק "פיגיון הדמים". הגיבורה, לורה בו, מגלה שלכל הגופות שהיא מצאה יש מכנה משותף: כולן מדיפות ריח חזק של מיץ ענבים או אלכוהול, וזה לא ריח של אפטר־שייב חדש. בסוף המשחק לורה מתבקשת להצביע על הרוצח ומניעיו. נניח לרגע שהיא לא זוכרת את הפרט הקטן והחשוב שנזכר למעלה... לא נעים, מאוד מאוד לא נעים, בעיקר בהתחשב בעובדה שהפרט הקטן הזה היה יכול להביא ללורה את פתרון התעלומה כמעט על מגש של כסף. נשמע מתסכל? ועוד איך...

אם אתה מתכוון לשחק במשחק בלשי אתה צריך להיות מוכן לחזור אחורה – גם ובמיוחד כשאתה מתקרב לסוף המשחק – כדי לראות מה החמצת. אלה בהחלט לא משחקים לסוג האנשים שאוהבים לשחק במשחק ואחר כך לשכוח אותו. אפשר גם לשנות קצת את סיסמתו של עיתון "הארץ" ולקרוא לכל קווסט כזה "משחק לאנשים חושדים".

בלשים שונים

לכל הקווסטים הבלשיים מטרה משותפת: תעלומה שיש לפענח. עם זאת, לא כל השיטות לפתרון התעלומות האלה זהות. למעשה, ישנן שלוש שיטות שונות בהן ניתן לפענח תעלומות אלה המחלקות את הקווסטים הבלשיים לשלוש קבוצות:

1) קבוצת ה-"בלשים ועוד". בקבוצה זו נכללים כל הקווסטים הבלשיים המשלבים בתוכם גם אלמנטים מקווסטים אחרים. כדוגמה אפשר להביא את "פיגיון הדמים" שהזכרתי קודם. מרבית הפעולות שגיבורת המשחק, לורה, מבצעת קשורות לפתרון התעלומה. זה כולל חקירת חשודים, איסוף עדויות ועוד. לעומת זאת, לורה מבצעת גם הרבה פעולות שאינן קשורות לפיתרון התעלומה כמו בקווסט "רגיל": להוציא מפתח שחבוי בתוך תמונה, לפתוח דלתות סודיות ועוד.

2) קבוצת ה-"בלשים נטו". בקבוצה זו נכללים כל הקווסטים הבלשיים שהפעולות שצריך לבצע בהם קשורות אך ורק לפתרון התעלומה. דוגמה למשחק מקבוצה זו היא סידרת "חקירה משטרתית". בסדרה זו הפעולות שמבצע גיבור הסידרה, סוני בונדס, קשורות לפתרון התעלומה. חשוב לציין, שבפעולות אלו אסור לסטות מהמסלול ומלוח הזמנים של המשחק. רוב החפצים שסוני משתמש בהם, הם כלי עבודתו של השוטר (אזיקים, אלה, אקדח ועוד) ורוב החפצים אותם סוני אוסף מוצאים את דרכם לבסוף אל המעבדה הפלילית.

3) קבוצת ה-"בלשים ברקע". בקבוצה זו נכללים הקווסטים שהתעלומה הבלשית בהם היא רק הרקע למשחק. הדוגמה הכי בולטת למשחקים מהקבוצה היא "COUNTDOWN" (הספירה לאחור). הרקע למשחק הוא תעלומה. גיבור המשחק, מייסון פאוארס מנסה לגלות מי רצח את המעסיק שלו, פרנק מקביין. רוב הפעולות שמבצע מייסון אינן קשורות לפתרון התעלומה, אך במהלך המשחק מוצגים קטעי זכרון (FLASHBACK באנגלית) המתארים אירועים שונים שקרו למייסון בעבר. בקטעים אלו ניתנים רמזים לגבי הרוצח. התעלומה עצמה תיפתר אוטומטית כאשר מייסון יסיים את המשחק.

אלמנטרי, ווטסון ידידי

הנה מספר טיפים כלליים לכל מי שמשחק בקווסטים בלשיים:

★ קרא היטב את כל מה שאומרים לך. עבור על הטקסט יותר מפעם אחת. לעיתים קרובות מתוך מה שנראה כערימת דיסאינפורמציה ענקית אפשר לדלות עובדה חשובה.

★ בקווסטים בלשיים לפרטים הקטנים יש חשיבות מרובה. שים לב לכל שינוי קטן המתרחש על המסך או בדברי הדמויות.

★ שגיאה נפוצה שמבצעים שחקנים במשחקים כאלו היא להסתער לעבר כל פיסת עדות שהם מוצאים. אל תעשה זאת. חלק מהראיות עשויות להיות מזויפות ולהוביל אותך לכיוונים מוטעים.

★ כאשר אתה מתחקר חשודים שאל אותם על כל מיני נושאים, לא רק על זה שמעניין אותך. אתה עשוי לקבל כיווני מחשבה חדשים.

חולית II - הקרב על אראקיס

משחק לאנשים עם פלפל

מאת: רוני טל

אהה! משחק אסטרטגיה. אחד מאותם משחקים איטיים, משחק מוחות המפעיל תאים אפורים במקום את מהירות תגובת השחקן. בוא נשען לאחור, נירגע ונלך עם הזרם. כמה שעות נעימות של בידור ביתי ללא תגובות היסטריות – פשוט להירגע. לזה אתה מצפה בדרך-כלל ממשחק אסטרטגי, אך חולית 2 היא משהו אחר. המשחק לא רק מספק לך בחינה קשה של יכולת החישוב והאסטרטגיה שלך – אתה צריך לחשוב מהר ולהגיב אפילו מהר יותר. כשחקן, אתה אחראי על אחד מתוך שלושה בתים (שבטים) הנלחמים כולם כדי להשתלט על אראקיס, הכוכב היחידי ביקום בו ניתן למצוא תבלינים. התבלין במקרה זה, הוא הדבר בעל הערך הרב ביותר באותו יקום, כך שבהחלט כדאי להילחם עבורו. (תחשוב איזה יופי זה לספר לחבר'ה שנלחמת שעה שלימה על פפריקה.)

אתה יכול לבחור להיות אטרדיס (Atreides) – הבחור הטוב, אורדוס (Ordos) – אוסף משפחות ערמומיות או הרקונן (Harkonnen) – הרע שמטרתו העיקרית הרג והרס. הציוד והעצות שאתה מקבל משתנים בהתאם למשפחה אותה אתה בוחר, אך המטרה הסופית זהה לגבי שלושתם – השמדת השניים האחרים.

נמשיך. כדי לתפוס את הכוכב, עליך להביס את אוייבך בעשרה תסריטים מורכבים. אתה מתחיל כל אחד מהם בעזרת יחידת בנייה אחת המשמשת ליצירת מבנים אחרים, כגון: מלכודות רוח, מפעלים, בקתות, שדות תעופה לחלליות, התקנת מערכת ראדאר, נשק מאיים והחשוב מכל – בתי זיקוק לתבלינים. הבנייה אינה חינם. לכל מבנה תווית מחיר מ-5 נקודות זיכוי עבור בלוק בטון ועד 600 למפעל רכב כבד. אתה מתחיל עם מספר נקודות זיכוי המספיקות בדרך כלל למלכודות רוח וכמה בתי זיקוק, ובידך הדבר להשיג תבלין ולהמירו בנקודות זיכוי. ככל שתשיג יותר תבלין כך תקבל יותר נקודות זיכוי, כלומר: תבנה יותר מערכים ויחידות נעות.

בתחילת המשחק מפתה מאוד ליצר כמה שיותר יחידות צבאיות ולשכוח מכל המערך הבלתי נראה של הבסיס שלך, אך כושר היצור של המפעלים תלוי בכמה כוח הם מקבלים ובמצב התקינות הכללי שלהם, כך שאתה חייב לבזבז נקודות זיכוי על תחזוקה ותיקון. לא לוקח זמן רב להבין שיבול אחד מהתבלין לא יוכל לספק לך את הדרוש עבור אותם פרוייקטים של בנייה, כך שאתה חייב לייצר עוד בתי זיקוק ומקומות אחסון.

או קיי, עד עתה כל-כך SimCity וכל-כך מורכב. עניין הבנייה יוצא מכלל שליטה ועוד לא התחלנו אפילו לחשוב על העסק הרציני של השמדת האויבים מעל פני אראקיס, מה שבעצם מטרתנו. אולי כבר עדיף לחזור למציאות???

לא.

סוגי היחידות הצבאיות שאתה יכול ליצר תלויים ברמת הפיתוח של מפעליך. מרבית 20 היחידות מוכנות עבור כל הבתים, אך ישנן כמה יחידות מיוחדות המצוידות בקו הראשון של הטכנולוגיה והמיוחדות לכל בית בנפרד. החימוש הבסיסי לרוב השטחים המרובעים מספיק לכמה מהמשימות הראשונות, אך כאשר האורדוס החמוש צר עם נחיל טנקים על מפתן הדלת שלך בפעם הראשונה, מגיע הזמן לדאוג ולהשביח את מפעליך. כשאתה מותקף לראשונה אתה מבין שזה לא עומד להיות משחק אסטרטגיה מסוג של הישענות לאחור בכיסא המרווח והתרגעות. כאשר המוני יחידות אוייב סביב בסיסך, אתה מתחיל לחשוב על תכנון וחישובים לטווח ארוך כדי לזכות בתסריט הזה. הממשק הנוח של תפריטי "הצבע ולחץ" בא לידי ביטוי כאשר אתה חוזר ונע סביב המסך כדי לכוון יחידות צבא עצמאיות, בודק את הייצור ומוודא שהקוצרים עסוקים כל הזמן. יש צורך בריכוז מוחלט וקל "לצאת מאיפוס" בגלל מהירות ההתרחשות. נשמע היסטרי? בדיוק.

בשלבים הראשונים אין כמעט אף רגע של מנוחה כאשר האוייבים תוקפים – אך מאוחר יותר במשחק, אתה מקבל כמה רגעי חסד לפני שהאורניטופטר (סוג של רובוט-הליקופטר) המוזר פונה לעברך ומתחיל להפציץ את מתקניך.

רוב התסריטים נמשכים כשעתיים כאשר בזמן זה אתה מוצא עצמך צמוד למסך וממאן לעצור את המשחק אפילו לרגע ולהפסיק באמצע קרב. כאשר אתה באמת מנצח, אתה בוחר איזה איזור לתקוף בפעם הבאה ואתה מוחזר ישירות לתוך המערכה.

המשחק חולית 2 יוצר שילוב נפלא של הרס ויצירה. אתה דואג עמוקות למבנים שלך (די מדכא להיות תחת אש מאוייב חמוש היטב). אתה עושה כל שביכולתך כדי להגן עליהם, מקים חומות הגנה, מתקין משגרי רקטות אך עדיין האוייב מגיע ומתקיף. באופן שווה אתה נהנה לשייט לעבר בסיסי האוייב עם תריסר טנקי-קנים כדי להשמיד מבחר מבנים על הקרקע. המשחק מספק לך באופן מתמיד תחרות ואתגר בכל שלב. אתה זקוק ליחידות גדולות ומתוחכמות אם ברצונך להצליח. פירושו של דבר, עדיפויות האסטרטגיה והייצור שלך משתנות ככל שהמשחק מתקדם. היזהר! אתה עוד עלול לנצח בקרב אך להפסיד במערכה כולה.

ובאמת כדי לנצח במשחק אתה צריך לנצח בעשרת התסריטים. שבעת הראשונים עשויים להימשך כ-20 שעות של משחק רצוף. אך כאשר אתה מסיים, אתה יכול לעשות הכל שוב מנקודת מבטו של גיבור אחר – אורדוס ואז הרקונן וכו'.

ניתן לומר שחולית 2 הינו משחק האסטרטגיה הטוב ביותר בכל הזמנים. וזו אינה קלישאה. יש לו גרפיקה מטריפה, מוסיקה ואפקטים קוליים מהממים, וקול מוקלט באיכות נפלאה. אם עוד אין לך כרטיס קול, זוהי הסיבה המתאימה להשקיע באחד כזה. למשחק יש עירוב נפלא של "משחקיות" מיוחדת הבוחנת את מוחך ואת תגובותיך. שחק בחולית 2 וראה איך הזמן הפנוי שלך הופך לאבק תבלינים. אבל... מספיק. שיישאר לך בפה טעם של עוד.

דרישות מינימליות עבור המשחק: 640K זיכרון צג VGA מעבד 286 דיסק קשיח

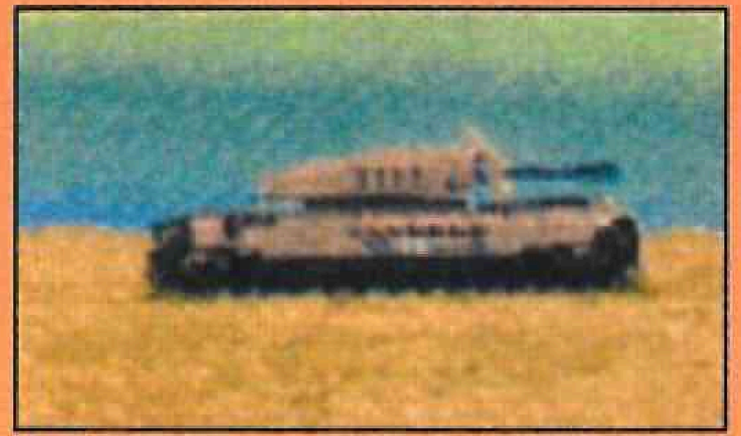
המשחק תומך ב: כרטיס קול עכבר מומלץ מעבד 386

אראקיס, ידוע יותר ככוכב חולית, הוא הבמה לקרב האיתנים. שלושה בתים מתחרים על הזכות לקצור את התבלין, רק מנצח אחד יכול לשרוד. עליך לוודא שזהו הבית שלך.

בית אטרדיס אלו הם "החבר'ה הטובים", אך לא הלוחמים היעילים ביותר. הנשק המיוחד שלהם הוא טנק ה-Sonic, שמפוצץ את האוייב בעזרת אנרגיה המשמידה את המבנה המולקולרי שלהם.

בית אורדוס מורכב ממשפחות סוחרים הפועלות רק לטובת עצמן והשאיפה החזקה ביותר שלהן היא בצע כסף. הנשק המיוחד שלהם הוא טנק Deviator, היורה טילים שבאופן זמני משנים את נתינותם של קורבנם (עשוי לגרום ליחידה שלך להפנות עורף ולהלחם בך!).

בית הרקונן רעים ולא רצויים. היזהר כשאתה רואה את "המשמיד" בסביבה. זהו הטנק החזק ביותר על החולית. הוא יורה מטח כפול של פלאסמה על כל דבר שזז.



טנק הקרב שריון ותותחים עושים אותו לכלי הטוב למשימות ראשונות. הוא גם מסוגל לרמוס יחידות רגליות של האוייב.

רכב משוריין מהיר ויעיל, אך מן המשימה החמישית, הוא אינו חמוש דיו. השתמש בו כדי "לעלות" על האוייבים ולהשמיד את המבנים.

יחידת תחזוקה כפי שציפית, זהו המקום בו מתקנים את היחידות הפגועות. כיוון שזהו מבנה האוייב, עליך לפוצץ אותו. וטובה דקה אחת קודם.

בתי זיקוק זוהי הסיבה העיקרית לשהותך באראקיס. אסוף וזקק את התבלין כדי להפוך אותו לנקודות זיכוי.

רכב מבנה נייד יחידה זו יכולה להפוך למגרש בנייה וזה אומר שאתה יכול לפזר את שטח השליטה שלך קרוב יותר לקווי האוייב.

מפעל לציוד כבד טנקי מצור, משגרי טילים, רכבי מבנה ניידים ומכונות יבול באים מן המקום הקטן והיפה הזה.

מגרש הבנייה זהו מקור יחידותיך. שמור עליו ואל תחסוך בכסף כאשר מדובר בתיקונים ובהשתבחות.

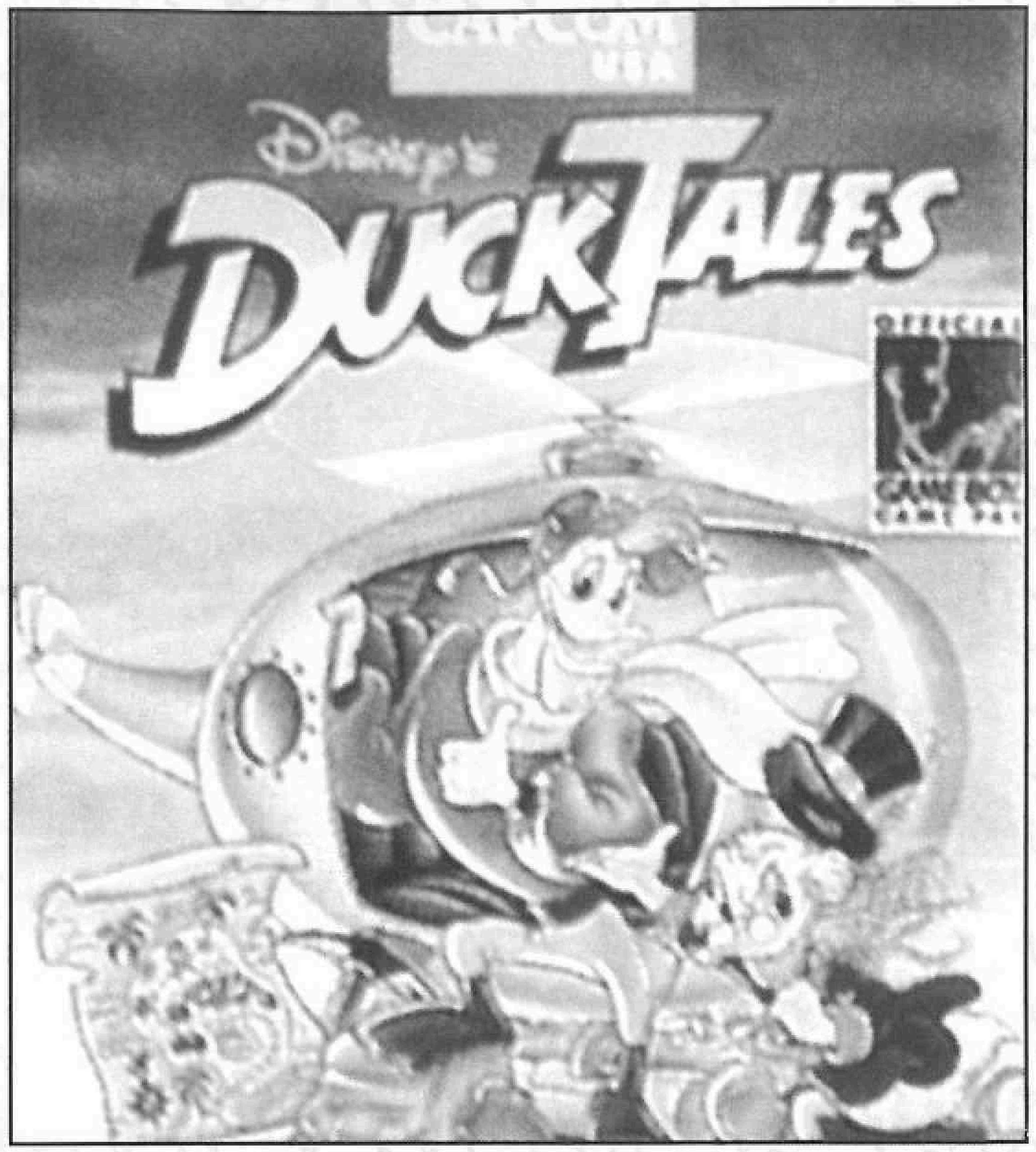
מלכודת הרוח כל המבנים שבבית זקוקים לכוח. הדרך היחידה לספק אותו היא לבנות מלכודות רוח.

חידת תצפית מכ"מ יחידה זו מאפשרת לך לעקוב אחרי תנועותיו של האוייב וגם מצהירה על יצור ציוד במפעל לציוד כבד. לא פחות חשוב.

מאת: דוד אידלס

Duck Tales

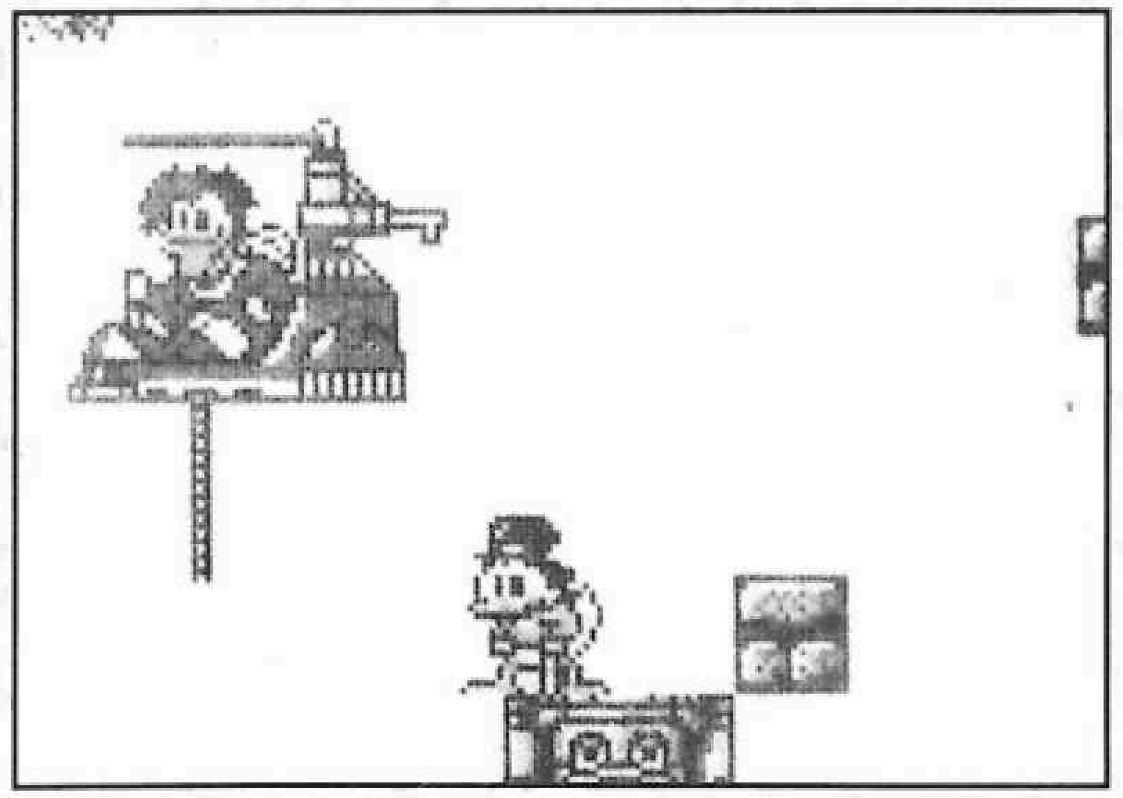
עלילות הברווזים



כשהגרפיקה, הקול ורמת המשחקיות הם מעל הממוצע, אתה יכול לנחש מה היא הרכישה הכדאית ביותר. אתה מקבל פיקוד על סקרוג' מק-דק הברווז הזקן והעשיר במשפחה, כשאתה נכנס לרמה אחר רמה של צחוק ופעלולים. הדברים נראים בתחילה קלים אך כדאי להסתכל על זה כעל אתגר. שלושת חבריו של מק-דק מופיעים מפעם לפעם כאשר אתה עובר מעולם אחד למשנהו. הרפתקאותיו של סקרוג' מק-דק החלו לפני יותר מ-40 שנה כאשר וולט דיסני הציג את דמותו וכל קרובי משפחתו המקרקרים, בתוך סדרת הקומיקס שלו. היום, בעזרת המשחק של חברת קפקום, הוא הפך לדמות פופולארית יותר מתמיד.

אתה שולט על הברווז העשיר ביותר בעולם, היוצא למסע אחרי אוצרות רבים. בעזרת שלושת חבריו, סקרוג' צריך לחפש באמזונס, בהרי ההימלאיה, בטנרנסילבניה, במכרות באפריקה ואפילו על הירח, אחרי האוצרות הידועים והאבודים.

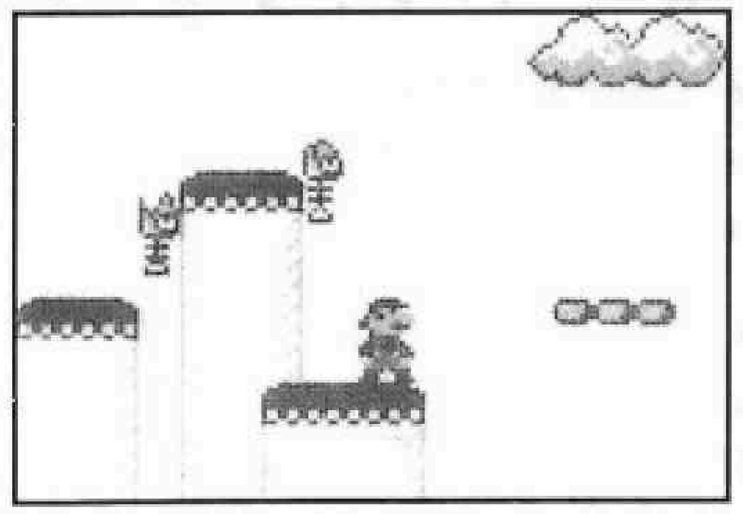
אתה אינך מחפש אוצרות ישנים. אתה מחפש אחר מקל המלכות של מלך האינקה האבוד, המטבע של הממלכה האבודה של טרנסילבניה, יהלום ענק, הכתר האבוד של ג'ינג'ס חאן והגבינה הירוקה של אריכות החיים. בזמן החיפושים, תפוס כל יהלום או אבן חן שתראה בסביבה והיזהר מברווזי השלדים, ברווזי המומיות, ברווזי הערפדים ושאר האויבים. אם אתה מכיר את משפחת הברווזים הזו, תדע שהדוד סקרוג' אינו הולך לאף מקום ללא מקל ההליכה שלו, וזהו הדבר הטוב בהרפתקה זו. הוא יכול להשתמש בו כדי לנקות דרך מעבר, להלום או לקפוץ מעל האויבים. קפיצה על המקל היא חשובה מאוד במשחק, כיוון שבונוסים מוטמנים בתוך התיבות וסקרוג' יכול להגיע לחלק מהם רק בעזרת המקל.

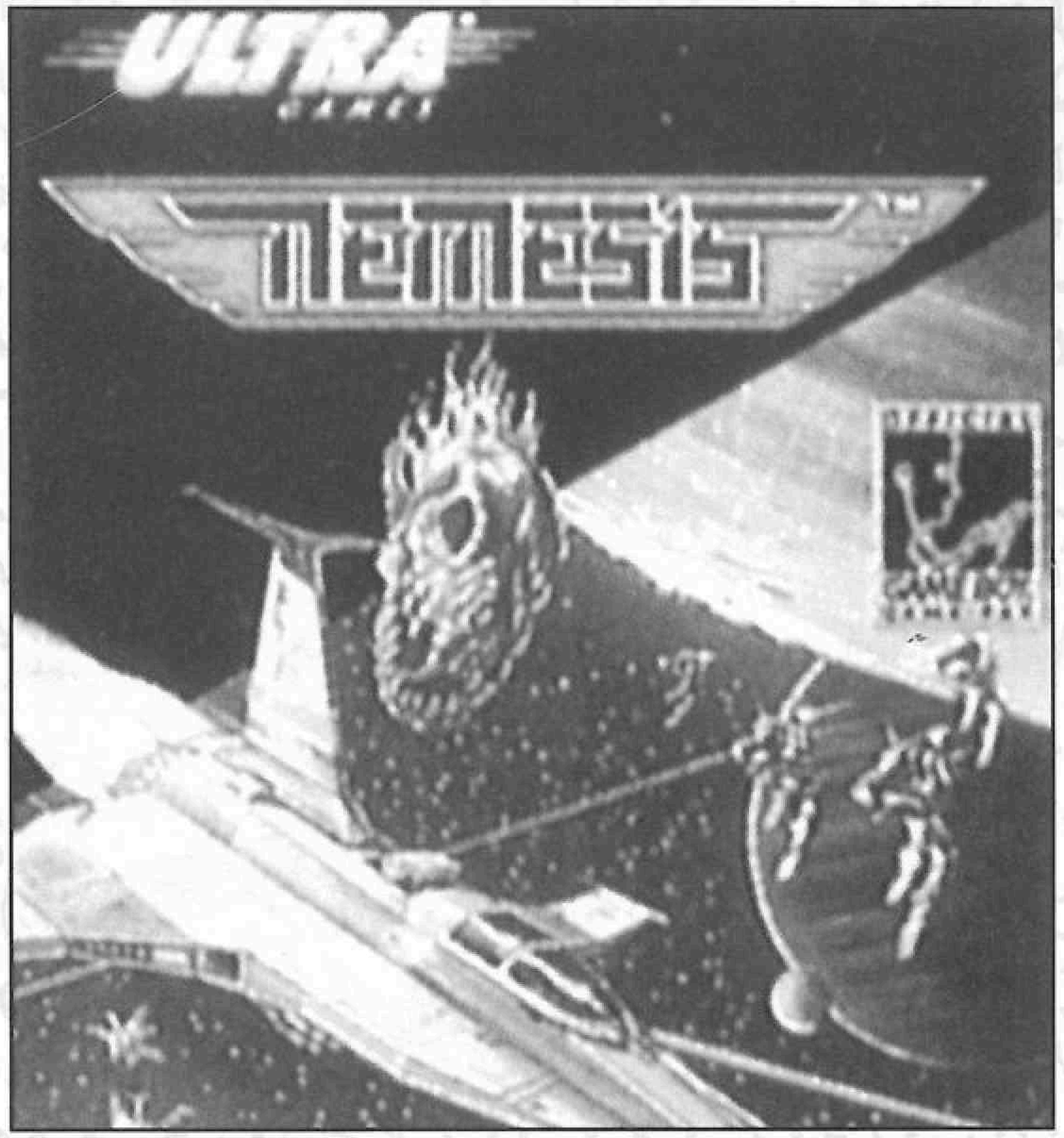


המשחק מציע שלוש דרגות קושי, אך המשחק הקל יחסית בשילוב עם גרפיקה ברורה וחוסר אלימות, עושים את המשחק הגדול הזה למשחק המתאים לילדים ולשחקנים מתחילים. השחקנים המנוסים יותר צריכים לנסות אותו גם הם, מפני שיש בו אתגרים רבים ברמות הגבוהות יותר.

Super Mario Land

המשחק הזה נולד יחד עם הגיים-בוי עצמו ועדיין נחשב לטוב ביותר מסוגו. מריו דמות כל-כך מוכרת שאין צורך לספר לכם על מה מדובר כאן. אם עדיין אין לכם אותו, אינכם יודעים מה אתה מפסידים. חבל רק שבכל המשחק הזה, לא חשבו על אפשרות של שמירת מצב כדי לעזור קצת לשחקן. אך מי בכלל צריך את זה?...





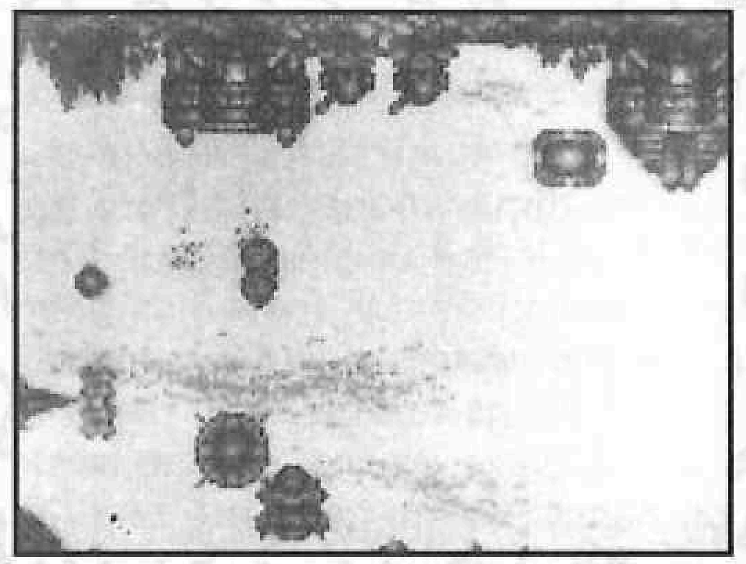
Nemesis

נמסיס מומלץ בתור משחק הירויות הטוב ביותר על גיים-בוי, ובצדק רב לעת עתה. זהו משחק פעולה מהיר, ירי מתוחכם, שהוצא היישר מתוך מכונות המשחק הגדולות אל המסך הקטן של הגיים-בוי. הגרפיקה למרות הגודל הקטן, מפורטת מאוד.

אז חשבת שהורדת את מלך נמסיס במשחקי Gradius ו-Life Force? חשוב שנית. הוא חזר. רק בפעם הזו הוא נהפך ליצור קטן כמו חרק, המתאים למסך הגיים-בוי. הוא שולח להקות של נתיניו הפולשים לטפל בך. זה תלוי רק בך להתיישב בתוך חללית הקרב, פרוטאוס 911 ולהכות בו, כוכב אחר כוכב, עד שתשמיד את בסיסו.

כאשר אתה פורץ דרך הפולשים, אסוף את תוספות הקוד שהם משאירים בשטח. אז תוכל להעלות מהירות, לירות טילים, להשתמש בכח הלייזר, לפוצץ בתותח כפול, או להגן על עצמך מפני ירי האוייב. שימוש נבון בתוספות הללו יכול להיות השוני שבין תבוסה לניצחון, מפני שכמה סוגים של הנשק מתאימים במיוחד לסוגים שונים של בונוסים.

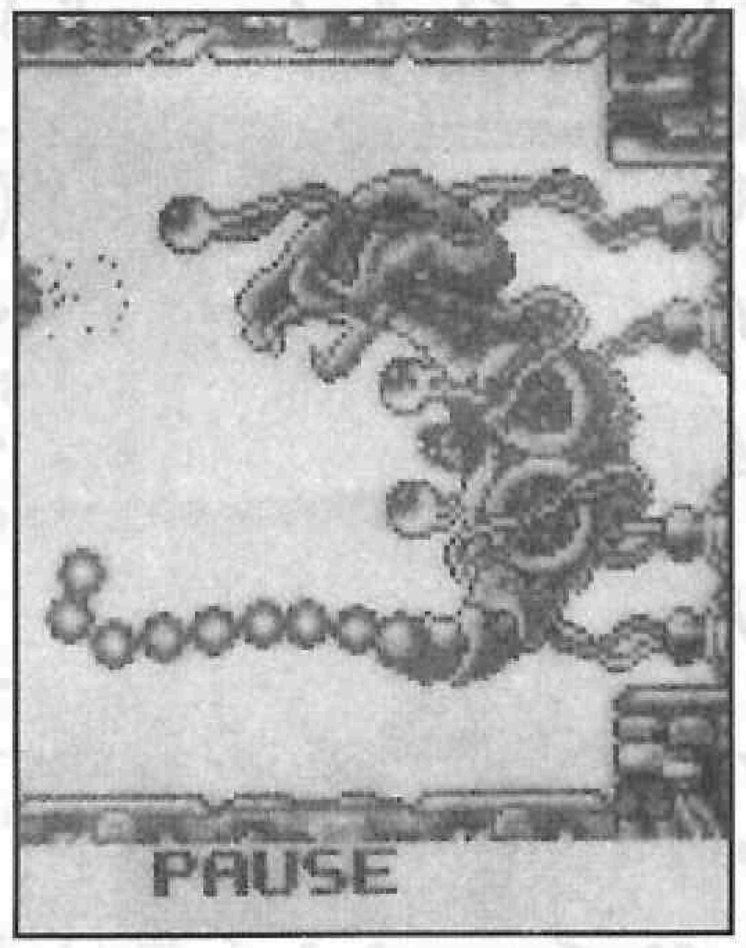
לטוס מעל גיא הקטל ומעל פירמידות אש בדרך לסרקופגוס של כוכב שבתאי, דורש זריזות. רק טייסים מנוסים יכולים לתמרן בין להקות חלליות (אראמדות) אוייב ובין נשקיהם השונים. אך, לנווט את החללית - למרות שאין ביכולתה להסתובב ולהשמיד את האוייבים שנשארו מאחור, זהו עסק לא קשה במיוחד. מה שקשה באמת הוא לנצח את תחבולות הפולשים המנסים לפוצץ אותך מן השמיים.



משימתך היא אולי קשה אך הטייס שבך מוכן לכל, גם לאתגרים. כל השאר מבטיח שקל יותר לקנות את נמסיס של חברת אולטרא מאשר להיפטר ממנו.

R - Type

כל אלו שאהבו את המשחק המקורי שלו לא יהיו מאוכזבים מההעברה המצויינת הזו. הכל מוצג תוך ניצול מירבי של נתוני הגיים-בוי ומצוייר היטב. הדבר היחיד שיכול להביא לטענות נגד, הוא אולי קלות רבה מדי בהשוואה לגרסאות אחרות של המשחק. בכל זאת, משחק זה יגרום התרגשות רבה לכל המשפחה.



WIZ
ו ו י ז
BUG
GAMES

הערה חשובה: לכל הוויזים, כאשר אתם שולחים אלינו טיפים אנא, הקפידו לרשום בכתב יד ברור ובצורה בולטת את שם המכשיר ואת שם המשחק

SEGA

אייל ורמן מרחובות משחק במיומנות

THANDER BLADE

★ אם לוחצים בהתחלה על למעלה, למטה, שמאלה וימינה אז לא נפסלים.
★ בנושאת המטוסים יש מחסומים שצריך לירות בהם.
★ אם לא תלחץ על כלום בתמונת הפתיחה המחשב ישחק לבד, ותוכל לראות את השלבים השונים.

הוא גם מכיר את

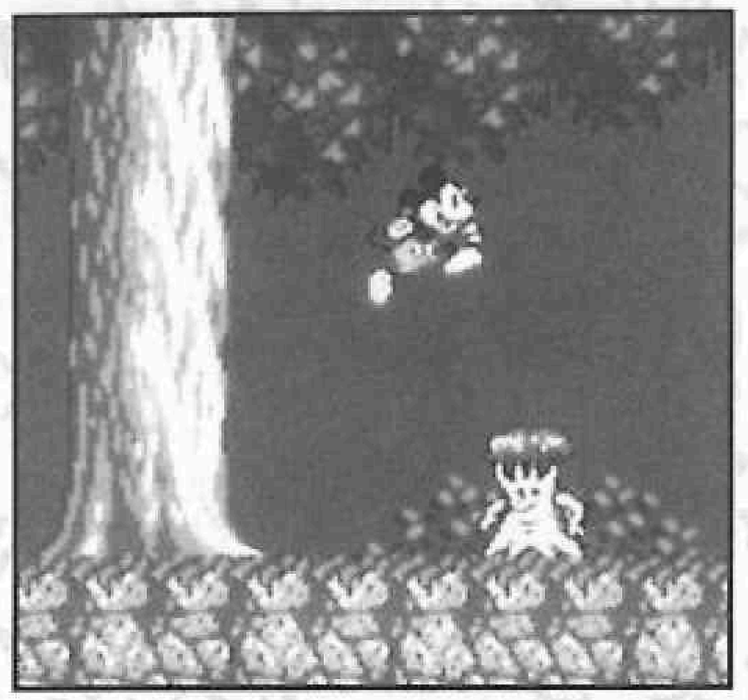
ילד הפלא בארץ המפלצות

★ כדאי לקפוץ הרבה, כי יש דברים טובים באוויר.
★ טיפול בעזרה ראשונה לא עולה כסף.
★ כשאתה הורג מסטר והוא הופך להמון מטבעות ומפתח, נסה לקחת קודם את המטבעות ורק בסוף את המפתח.
★ בסוף השלב השני, בפיטריה הגדולה, נסה להתמקד בלהרוג את הפיטריה הגדולה ולא את הפטריות הקטנות שהיא מייצרת.

ואייל מכיר עוד ארצות – מה דעתכם על

מיקי מאוס בארץ האשליות

★ במדבר, בפירמידה הראשונה, הזז כל אבן ולך לכל מקום שאתה יכול.
★ יש דלתות שמיקי יכול להיכנס בהן רק כשהוא מכווץ.
★ בפירמידה, בקטע עם ביצת הנחש, אפשר לקפוץ על הביצה רק אם היא בחלק הימני של המסך.
★ לפעמים יש תיבות שאי אפשר לראות אותן. כדי לגלות תיבות כאלה צריך לקפוץ על הישבן במקומות מסוימים.
★ את השעועית צריך לשתול באי בתוך הבור.
★ בחנות הצעצועים היכנס לכל דלת.



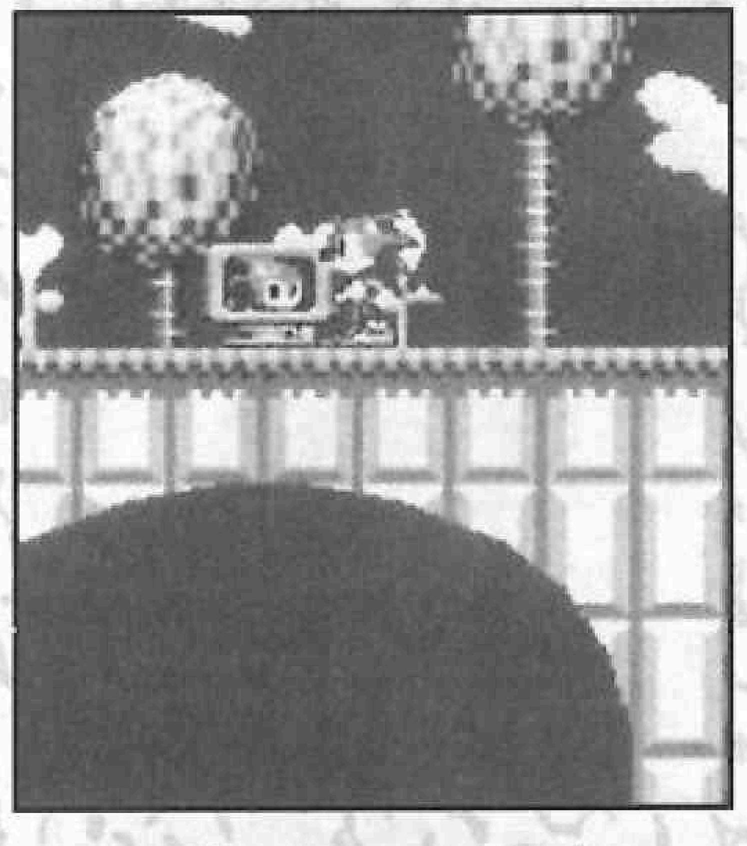
אייל משחק אותה סופר סטאר ושולח מידע על

מייקל ג'קסון

★ לכל יצור יש שיטה אחרת בה כדאי לפגוע בו.
★ ברמה 4 יש עכבישים על הקירות. אם תעמוד מתחת לעכביש כזה ותלחץ על למעלה יתגלה – פתח סודי.
★ ברמה 2, כדי לצאת מהמעלית גם אם לא עלית וירדת בה, לחץ על 2.
★ בזומבים, כדאי לפגוע עם קפיצה ומכה.

עוד טיפ קטן של אייל לסיום לגבי

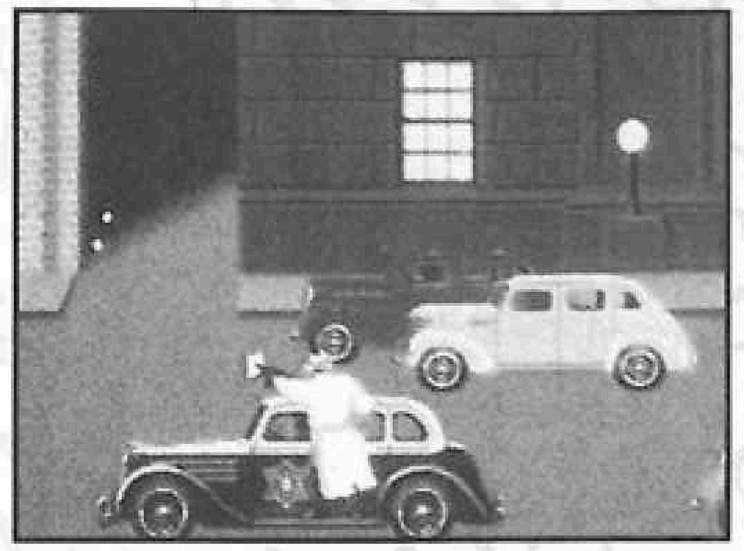
סוניק 2



★ כדי לזהות קירות שאפשר לשבור בשלב הראשון, שים לב: רוב הלבנים שבקירות הן בצורת מלבן. אם אתה רואה שחלק מהלבנים הן בצורת ריבוע, זה סימן שאפשר לשבור אותן.
★ בשלב האחרון, בקיפוד, המלה החשובה ביותר היא: אקשן!

לירן פרצ'יק בולש בחוצות ראשון לציון. בחקירותיו הוא גילה פרטים לא ידועים אודות

דיק טרייסי



★ אל תירה באנשים בלי נשק, זה יכול להרוג אותך.
★ אסוף רמזים, הם חשובים מאד.
★ כאשר אתה נוסע במכונית ותותח יורה בך, צא מהמכונית וירה בתותח.

מגה דרייב

אורן אברהם מרמלה מראה שיש היגיון בשיגעון. הוא שולט ב–

סוניק 2

★ בשלב UNDER GROUND – מסך 2. בהתחלה לך ישר, קפוץ מעל הבור, המשך ישר ותגיע לקפיץ למעלה ואחריו לקפיץ מאונך. קח תנופה, שבור את הקיר ואת זה שאחריו, ותגלה פסילה ומטבעות.
★ ב–SKY HIGE, שלב ראשון. כשתגיע לעפיפון אל תיקח אותו אלא תיפול משם ולחץ כל הזמן שמאלה ותגלה פסילה.
★ ב–GREEN HILS, כשתגיע למלך עמוד בשקע שבין הגבעות. כשהוא יהיה בצד קפוץ עליו וחזור לשקע.

לאחר שמתו ברוס לי ובנו לא נותר אלא לחזור ל–

NINJA GAIDEN

★ הסיסמה לשלב השני היא NINJA.
★ הסיסמה לשלב השלישי היא GIDEN.
★ הסיסמה לשלב הרביעי היא DRGON.
★ הסיסמה לשלב החמישי היא SWORD.

יונתן מרלינג ממושב אבני איתן ניסה גם הוא את

סוניק 2

★ כדי לזנק לוחצים על החץ למטה ועל אחד הכפתורים הרבה פעמים ואז עוזבים את הידיים.

★ כשמגיעים בהיל טופ למקומות שאי אפשר לעבור, מתקרבים לקיר ומזנקים ואז הריצפה נשברת.
★ כדי להרוג את המסטר השביעי בקלות, נשארים כל הזמן בשמן וקופצים כל הזמן. כשהתולעת עוברת מתקרבים לרובוטניק וקופצים עליו הרבה פעמים.

נינטנדו®

יונתן ואלון מתל אביב מטטרסים ושולחים טיפים

טטריס

כאשר מופיעה התמונה של פתיחת המשחק צריך ללחוץ על למטה ו– START בו–זמנית והרמה תהיה יותר קשה.

הם גם מבטמנים ועוזרים לאחרים

בטמן

★ כאשר מופיעה התמונה של הסמל של בטמן המסתובב, לחץ באלכסון על למעלה וימינה + START ותוכל לנסות את הצלילים.

אפילו לרוג'ר ראביט הם הגיעו

רוג'ר ראביט

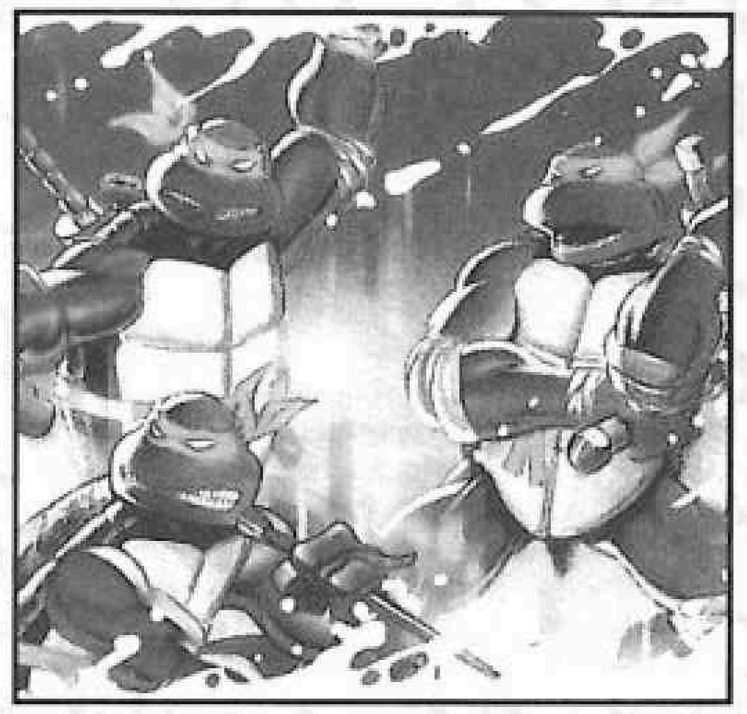
★ הקוד למסך 2 הוא DLT3QYBY.

כשיונתן ואלון לבד בבית גם אז הם ביחד עם

שכחו אותי בבית

★ במסך 2 בחדר האמבטיה צריך לקפוץ על המקלחת ומשם לכיור וללחוץ על למעלה + A. אז יעוף משם אפטר שייב שנותן לך כוח–על.

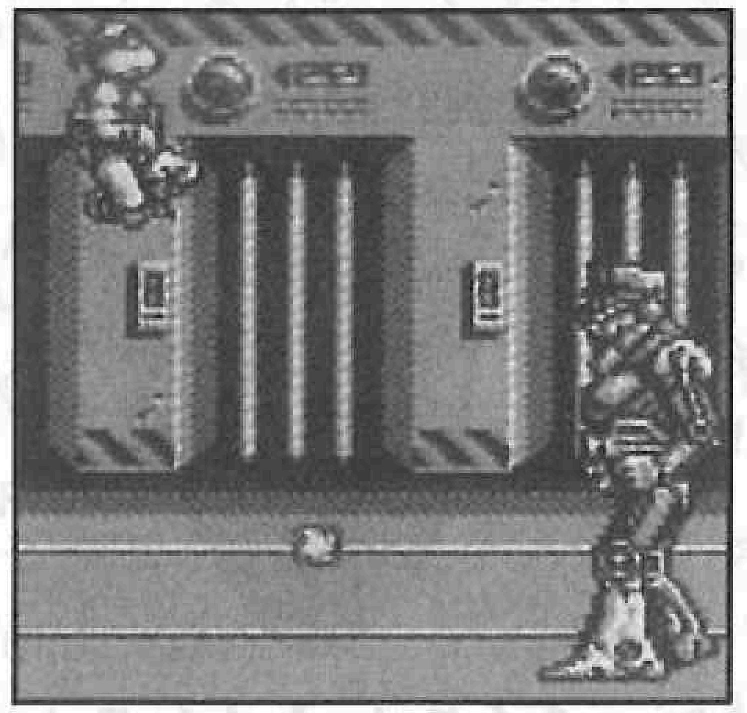
צבי הנינג'ה



★ כאשר כמעט נגמר לצב שלך הכוח, עצור את המשחק (START) ולחץ לפי הסדר הבא: למעלה, למעלה, למטה, למטה, שמאלה, ימינה, שמאלה, ימינה, B, A.

כפיר בנאור מאשדוד רוקד עם צבים במשחק

צבי הנינג'ה 2



מסך 1
★ היזהר מהכדור החום.
★ החיילים הלבנים יודעים לזרוק סכינים.
★ כדי לנצח את הרובוטים, קפוץ ותן בעיטה.

מסך 2
★ חיילי הרגל הצהובים יודעים לזרוק בומרנגים.
★ פיצה מעלה כוח.
★ בסוף השלב, היזהר מאקדח הגלים של ביבופ, יש לו טווח גדול.

מסך 3
★ מהצד התחתון של הביוב יוצאים טילים.
★ כדי לנצח את ד"ר בקסטר סטוקמן, בסוף, קפוץ והכה.

מסך 4א'
★ היזהר מגושי הקרח שנופלים על הריצפה.
★ כדי לנצח את החזיר בסוף, התקרב אליו והכה.

מסך 4ב'
★ בסקטבורד, קפוץ למעלה ככל שתוכל. כך תוכל להתחמק מהמסוקיות.

מסך 6
★ הבוס קשה במיוחד. טפל קודם בקסדה שלו.
★ כדי לנצח את העקרבים הרובוטים, התכופף והכה.

יונתן מזר מירושלים משתעשע ב–

SUPER MARIO 3

★ כדי לקבל כל חפץ שאתה רוצה (פרח, פטריה), עבור על ידי לחיצת B למסך החפצים והשתמש ב–SELECT כדי לבחור וב–A כדי לאשר.

גולן מנור מחיפה גם נהנה וגם שולח טיפים ל–

זלדה 1

★ טבעת כחולה נותנת הגנה.
★ קנה מגן קסמים ולמד להשתמש בו.
★ נקודת התורפה של הארנבים היא חיצים.
★ כדורי האש לא גורמים נזק. הם רק משתקים את ידך האוחזת בחרב.
★ הפצצות לא יעילות נגד הבוס של שלב 4.

דדי גדות מהרצליה מצטרף אליו ומפצח גם הוא את זלדה 1

★ LEVEL 7 נמצא בבריכה שבסביבות LEVEL 3 (בבריכה שליד הבריכה של הפיה). כדי לחשוף את הכניסה צריך לנגן בחליל.

מאת: דוד אידלס

Super Ghouls'n' Ghosts סופר שדים ורוחות

סר ארתור הינו איש צמרת, הוא נערץ על-ידי עלמות חן. סר ארתור הוא לוחם מדהים וקרן מעולה. למרבה הצער, עולמו מלא המזל התנפץ בגלל היעלמות חברתו. היא אמנם לא מתה, אך היא נחטפה על-ידי השטן בכבודו ובעצמו. זה די רע, שכן לא כל יום נחטפת חברה על-ידי נסיך האופל וכשזה באמת קורה, זה ממש מוציא אותך מדעתך. ארתור מעוצבן, הוא מחפש נקמה!

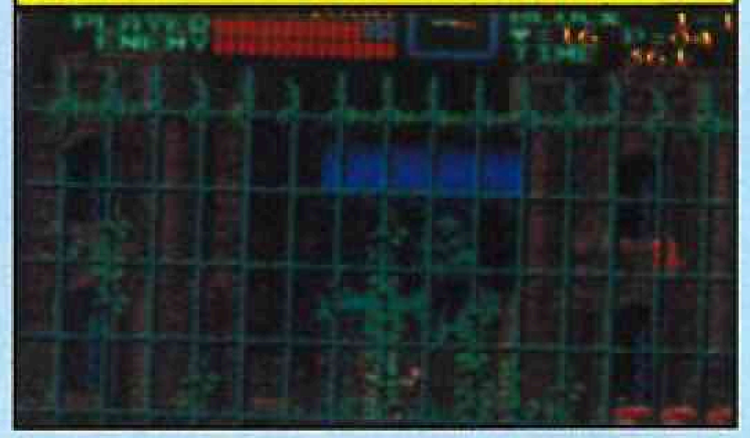
השחקן עובר באנגליה של ימי הביניים והמשימה אינה כה קלה. המקום שורץ אל-מתים מזוהמים ועליך להשמידם כדי להגיע להתמודדות הסופית נגד ניק הזקן (אין הכוונה לסנטה-קלאוס – סב חג המולד).

כמובן שלא תוכל לבצע זאת במעבר אחד. תצטרך לסבול ובין השאר תהפוך לתינוק.

כך גם תצטרך להתמודד עם הריצפה שנעה על פני המסך. אתה יכול לגלות הרבה סוגי כלי נשק מיוחדים אם תמצא תיבות נסתרות. תוכל לעלות את רמתם של כלי הנשק אם תמצא מדי-שידיון מיוחדים. השידיון הראשון מחזק את נשקך, כאשר באותו זמן, השני מקנה לך כוחות קסם מיוחדים. הגרפיקה בכל המשחק מדהימה, בצירוף אחת ממוסיקות הרקע הטובות ביותר של סופר נינטנדו. מנגינות מפחידות משולבות היטב עם פעילות מן העולם האחר.

המשחק קשה לפעמים, אך נותן סיפוק רב. אם תגיע לקראת הסיום ממתין לך קטע מפחיד. לא נאמר לך מה צפוי אך אתה תהיה נפחד ומאוד מרוגז...

Castlevania 4 קסטלואניה 4

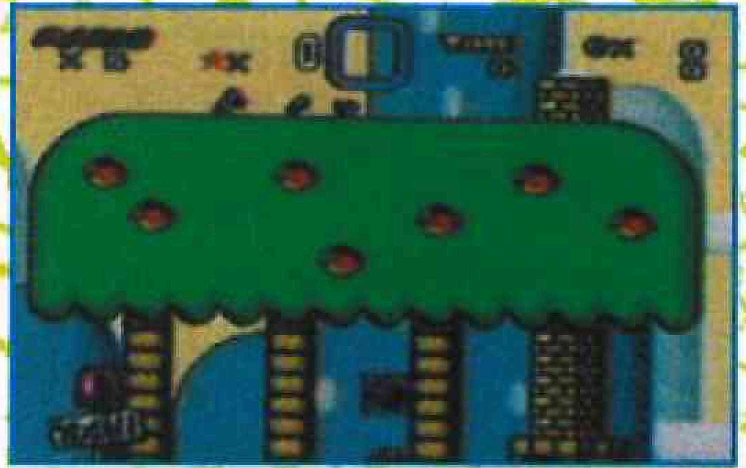


ההרפתקה המתמשכת של סיימון בלמונט. שוב קם לו מן הקבר דראקולה. זוהי הבעיה עם כל הערפדים המלוכלכים האלה, הם אינם מוכנים פשוט לשכב ולמות. זה פשוט לא "פייר". אתה מוציא אותם לאור השמש, מכניס להם מקל מחודד לתוך הלב, ממלא אותם בשום ו... הם עדיין שבים לקבל עוד ועוד. הערפדים אינם הבעיה היחידה כאן. יש במשחק גופות מהלכות, מומיות ורוחות רפאים מכל הסוגים. צבא האופל שומר על הדרך המובילה למאורת דראקולה.

סיימון בלמונט הינו גיבור שרכש שליטה בשוט ובעוד כמה כלי משחית מעופפים שונים. עליך לנווט אותו דרך עולם מזוהם ברוע כשהוא קופץ ומסובב עצמו מעל תהומות פעורים. העולם של קסטלואניה אינו ידידותי במיוחד. אתה תזדקק לכל תחמון שתוכל לבצע כדי למצוא דרכך בתוך מעמקיו המסתעפים של העולם התת-קרקעי.

העזרה תמיד נמצאת בהישג יד בצורת כלי נשק נוספים ותוספות אנרגיה. תמצא אותם על-ידי הצלפה בעזרת השוט על המפלצות ועל-ידי שבירת נרות. ישנם הרבה סוגים של נשק זריקה, כל אחד עם כוח ויכולת שונה. הפעילות הבסיסית מאפשרת שליטה מלאה של השחקן. שליטה בשוט היא אומנות אמיתית וברגע שמשתלטים על כך, המשחק מקבל מימד אחר לגמרי. גרפיקה חלקה ואנימציה טובה נותנים למשחק מראה משכנע. הסגנון הגרפי בלתי רגיל ומושך והליווי המוסיקלי אינו פחות ממרהיב. חלקים מוסיקלים המחוברים בצורה מבריקה מנגנים דרך כל המשחק תערובת של ג'ז ומוסיקה כנסייתית מהממת. מוזר אבל

Super Mario World עולמו של סופר מריו



משחק זה זכה לציונים הגבוהים ביותר מכל המבקרים בחו"ל. הרי ברור שהוא חייב להיות כזה. זהו אולי המשחק הטוב ביותר עלי אדמות. המשחק הבסיסי הטוב ביותר שיש. עולמו של מריו הוא המשחק הרביעי בסדרה אשר החלה באחים סופר מריו שהרעידו את האדמה.

כוכב המשחק הינו שרברב איטלקי מברוקלין ששמו: מריו. מריו שלנו מאוהב! חברתו היפה (ואולי הטיפשה...) הלכה לטייל ונחטפה שוב! הנערה המבולבלת שוב הסתובבה מבלי להיזהר ואז ברווסר (המלך הרשע) הבריח אותה לממלכת הדינוזאורים הקסומה.

מריו שלנו אינו מפחד ומחליט להצילה. כדי לעשות זאת, עליו להשתמש בכל הכוחות העומדים לרשותו ולהילחם בחייליו של ברווסר, וכן גם בילדי ה-KOOPA הנוראים. אך הוא אינו מסוגל לבצע זאת לבדו ויהיה עליו למצוא חבר מאוד מיוחד – יושי, דינוזאור קטן וחמוד. כל חבריו של יושי נהפכו לעבדיו של ברווסר ולכן הוא תמיד יהיה מוכן לעזור למריו.

רוץ, קפוץ, עוף, שחה ואפילו הבער את הדרך לניצחון הסופי כאשר מריו מקבל כוחות חדשים שלא היו קודם לכן. בעולמו של מריו יש הרבה דמויות רעות שלא היו עד כה. הגרפיקה פשוטה אך לפעמים מהממת, הושקעה תשומת לב מדהימה לפרטים, ואפילו הפרטים הקטנים שאינם חשובים במיוחד, קיבלו אנימציה מבריקה.

המוסיקה פשוטה ומאוד סוחפת. פעלולי הקול מתאימים בדיוק לנעשה. בעולמו של מריו רמת "המשחקיות" היא כזו שייתכן שזהו המשחק שעל-פיו צריך לשפוט את כל המשחקים האחרים.

במשחק יש מבחר סגנונות ענקי ושיטות שיהיה עליך לשחק שבועות עד שתנסה את כולם. המשחק ענק. 96 שלבים של פעילות משתנה ומסתעפת להפליא תרתק אותך מול המסך במשך חודשים!

אפילו אם סיימת עם כל 96 השלבים, אתה "פיספסת" מאות בלוקים של בונוסים. המשחק הוא פשוט בלתי ניתן להשוואה.

Super Soccer סופר כדורגל

דשא ובוץ עפים לכל עבר כאשר אתה מחליק אל הכדור. אתה נמתח עד הסוף ובועט בעור הקשה של הכדור. הכדור מחליק, אתה משיג אותו והוא תחת שליטתך. כשאתה מפנה את הכדור פנימה, אתה נעמד על רגליך. מאחוריך נמצא המגן המרוגז המתבייש עליך ומתחיל לרוץ. אתה רץ, הכדור לפניך, כמעט צף אך שולט לגמרי במצב. אתה רואה את דרך המלך אל השער, הקהל משתגע.

אתה פונה, רץ קדימה, ובדיוק ברגע שאתה רוצה לבעוט, מאראדונה קופץ ומושך לך בתחתונים... ככה זה בכדורגל.

נינטנדו הוציאה גרסה תלת-מימדית של המשחק האנגלי הספורטיבי הגדול, אשר משלב בתוכו מהלכים, פעילויות וטרגדיות שאנו מייחסים לכדורגל. המשחק מבוסס על הלהיט הישן והטוב של חברת Hudson Soft ששמו Super Formation Soccer. בפעם הראשונה המשחק הופיע על משחק הטלויזיה של חברת NEC שהיה בזמנו משחק הכדורגל הטוב ביותר שניתן להשיג.

בגרסת הסופר נינטנדו, המשחק שונה רק מנקודת המבט. יש בו שימוש בגרפיקה הנראית מנקודת מבטו של שחקן העומד על המגרש. המשחק די פשוט, שתי קבוצות של 11 שחקנים הבועטים כדי להשיג שער. אתה יכול לבחור שחקנים מכל המדינות החשובות בעולם הכדורגל ולשנות את מבנה קבוצתך בכל עת. גרפיקה חביבה, קצת "קובייתית", אך מאוד צבעונית ובנוייה היטב. האשליה של תלת-מימד פועלת מצויין בהתחשב בכך שהדמויות מולבשות על רקע קבוע, במיוחד תודות לאנימציה טובה.

במצב של שחקן אחד, זה יכול להימאס די מהר, אך במצב של שני שחקנים לעולם לא תתעייף מלהכשיל את יריבך. מוסיקה טובה מובילה את הנעשה בצורה מצויינת וזה יהיה בקלות רבה משחק סימולציית הכדורגל הטוב ביותר על סופר נינטנדו. מופרע אך באופן מוזר מאוד מרגיע.

הפינה של ד"ר WIZ

גניה אלפרוביץ' מיואשת. היא נסתה (וחזרה ונסתה) להתחבר ל-BBS של WIZ ללא הועיל. לאחר שנגבה את הדמעות פנתה אלינו בקריאה נרגשת "איך מתחברים ל-BBS שלכם ?"

אפשר כבר לזרוק את הטישיו, גניה. ה-BBS אכן פעל תקופה קצרה שבה בדקנו תוכנות שונות כדי למצוא את המוצלחת ביותר. אף אחת מהן לא מצאה חן בעינינו ולכן המערכת פעלה ושבתה לסירוגין. אבל הרגע הגדול לו ציפו כולם הגיע. בתחילת מאי נחת ב-WIZ שליח מיוחד מלוקסנבורג ואיתו תוכנת ה-BBS המשוכללת והעדכנית ביותר, כך שכיום ה-BBS חי, נושם ובועט. זה גם המקום להזכיר את מספר הטלפון של ה-BBS: 03-5794719 ולהפנות אותך גניה ל-WIZ 24 שם פורסמה כתבה מפורטת על ה-BBS והשימוש בו.

גיל רחמים חושב כנראה על קריירה חדשה הוא שואל "באיזו שפה רצוי לתכנת משחק ? "

למעשה גיל, ניתן לתכנת משחק בכל השפות הקיימות אך בגלל סיבות כמו מהירות האנימציה וכמות החומר הגרפי - כלומר: גודל ספריית האנימציה שכבר מצויה באותה שפה, נוהגים לתכנת משחקים בעיקר בשפות פסקל ו-C. בהצלחה גיל !

אוריאל פרידמן מפ"ת שלח לנו שאלה כשרה למהדרין. הוא שואל האם אפשר להדר תוכניות בפסקל ואם כן איך?

כמובן שאפשר. את פעולת ההידור (COMPILE בלעז) אפשר לבצע על כל תוכנית בכל שפה - אך לגבי כל שפה תוכנת ההידור תהיה שונה. פעולת ההידור, למי שלא ידע, או ידע ושכח, מאפשרת למחשב להבין את הפקודות שנכתבו בשפה מסוימת והופכת אותן לבנות ביצוע - כלומר תרגום לשפת מכונה. תוכנית בפסקל ניתן להדר בעזרת מהדר פסקל (תוכנה שנקראת TURBO PASCAL 7 בגרסתה האחרונה). היא נמצאת בכל חנות מחשבים המכבדת את עצמה ומחירה לצרכן כ- **500** ש"ח אל תתפשר על פחות, דרוש אותה ממוכר המחשבים שלך !

ניר מוסקוביץ' איש העולם הגדול מרעננה דורש לדעת מדוע TURBO GRAPHICS 16 CD לא מגיע לארץ, כמה משחקים יש לו, האם תקליטורי סגה ונינטנדו יכולים להיכנס אליו והאם הגרפיקה שלו טובה כמו של סגה ונינטנדו.

כאן חייבים להקדים לתשובה הסבר קצר. בעולם נהוגות כמה שיטות שידור. שהבולטת בינהן הן ה-NTSC המתחלקת לשני סוגים - NTSC ארה"ב ו-NTSC קנדה וה-PAL המתחלק גם הוא ל-PAL אירופה ו-PAL בריטניה. כל חברת אלקטרוניקה המייצרת מקלטים (וגם משחקי טלויזיה) מתאימה אותם לאחת משיטות השידור. קיימת גם טכניקה הנקראת MULTI SYSTEM שבה המקלט מסוגל לקלוט שידורים לפי כמה שיטות שידור אך הדבר מייקר מאוד את המכשיר. כאשר מנסים להפעיל מכשיר המתאים לשיטת שידור אחת בארץ בה שיטת השידור היא אחרת השידור לא נקלט כלל והמסך מראה שלג (אפילו בקיץ)... אלה היו 60 שניות על שיטות שידור...

ובחזרה לשאלתך ניר . הסיבה העיקרית לכך שאין TURBO GRAPHICS 16 CD בארץ היא מפני שחברת NEC המייצרת אותו התאימה אותו לשיטת השידור האמריקאית NTSC בעוד שאצלנו משדרים לפי התקן הארופי PAL. סיבה נוספת היא כשלונו של המשחק ברחבי העולם, בעיקר בגלל מחירו הגבוה וספריית המשחקים הדלה שלו - עשרות בודדות לעומת המאות של סגה ונינטנדו. ספריית המשחקים מעבירה אותנו לשאלתך השניה. תקליטורי סגה ונינטנדו אינם מתאימים למכשיר של חברת NEC ואם תחשוב על זה, זה אפילו הגיוני - כל יצרן רוצה שיקנו את המשחקים שלו ולא של המתחרים, במיוחד במקרה של התקליטור ההולך ומחליף את

ה-CARTRIDGE והמאפשר דחיסת אינפורמציה וגם משחקים רבים יותר בפחות מקום. הגרפיקה של סגה ונינטנדו בגירסת ה-16 BIT שלהם טובה יותר מזו של ה-TURBO GRAPHICS, מה גם שבסגה ובנינטנדו מכשיר התקליטורים מהווה את מכשיר משחק חדש בפני עצמו, עם שכלולים רבים, בעוד שבמכשיר של NEC צריך לחבר את התקליטור למערכת המשחק בנפרד והוא משמש ככונן בלבד.

לסער גרינברג מחיפה קרה דבר מוזר. הוא שיחק ב WWF של SNES אך להפתעתו מהמשחק נפקד מקומו של ULTIMATE WARRIOR והוא שואל "האם יש גרסה שבה הלוחם כן מופיע?"

מבדיקה עם סוכן נינטנדו בארץ התברר לנו כי מכשירי ה-SENS ששווקו עד היום בארץ הגיעו במה שנקרא "שוק אפור" - כלומר, יבוא לא רישמי בכמויות קטנות מארה"ב של חברות שונות - ולא באמצעות יבוא מסודר של החברה המייצגת את נינטנדו בישראל. מכשירי השוק האפור עברו הסבה לא מוצלחת משיטת השידור NTSC ל-PAL דבר שגרע מאוד מאיכות התמונה ומהמשחק כולו. סוכן נינטנדו שמח לגלות לקוראי WIZ כי ה-SENS ישווק בארץ באופן מסודר וללא תקלות בקלטות החל מהחודש הבא ואז סער, תוכל לשחק כשכל הדמויות נמצאות.

אביחי גולדברג מנתניה שואל האם המשחק STREET FIGHTER מיובא לארץ והאם יש גרסה שלו למחשבי AT?

התפרצת לדלת פתוחה אביחי ! משחק ה-STREET FIGTER 2 עומד לצאת או-טו-טו לשוק הישראלי. העיכוב נבע בעיקר מבעיות של הגנה על המשחק (מפני העתקות) והוא יופץ בגרסה למחשבי AT בלבד. אם תרצה לדעת עוד על המשחק - תמיד תוכל לחזור ל-WIZ 23 ולקרוא שם את הכתבה עליו.

חיכיתי חיכיתי, בכיתי בכיתי ומי לא בא ? הכרטיס. עמית גלזר שואל מתי כבר יצורף לעיתון תלוש הסרט המובטח?

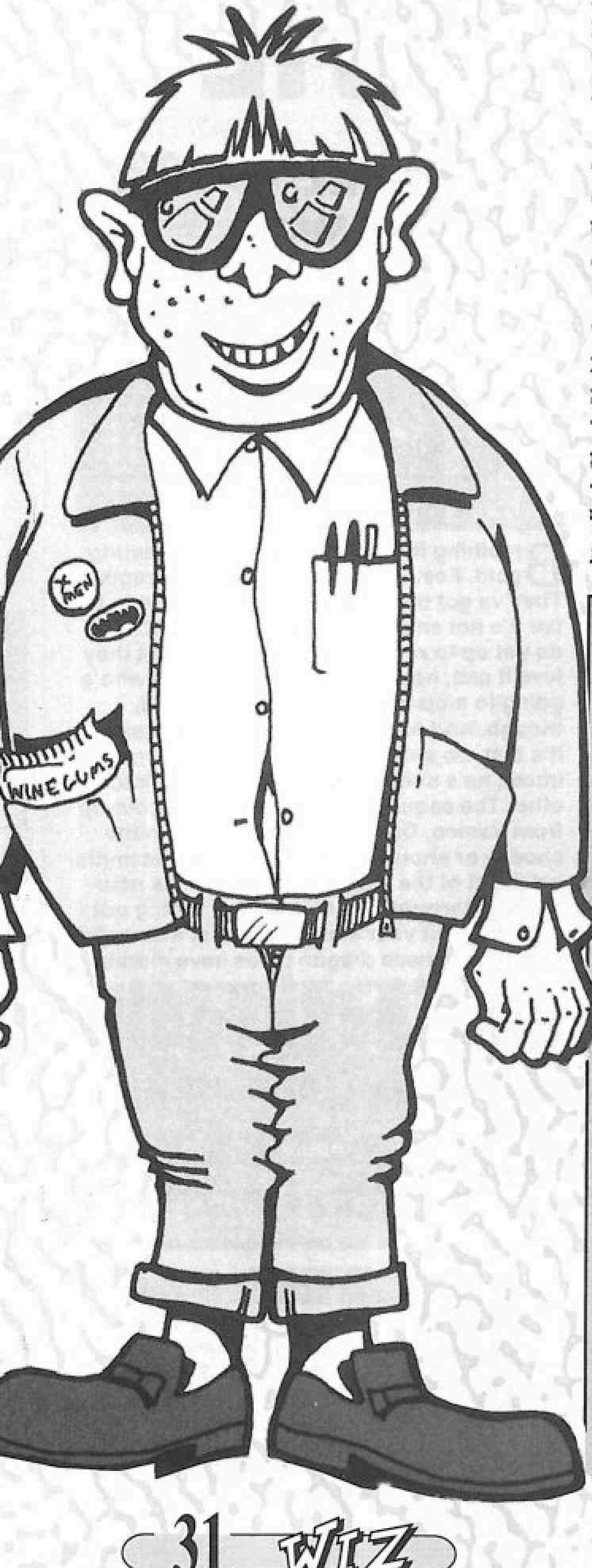
אל תדאג עמית! מעכשיו לא עוד תלושים, לא עוד חתיכות נייר מהעיתון אלא כרטיס חבר, כרטיס חבר אמיתי. כן. החלטנו במערכת WIZ לצ'פר עוד קצת את המנויים ואנו מקווים שלגליון הבא שישלח לביתך, או לזה שאחריו, יצורף כרטיס מגנטי של WIZ שיקנה הטבות מופלאות (רק למנויים כמובן)- מהנחות בחנויות ועד כרטיסי חינם, ממבצעי מכירות ועד... מי יודע ? השמיים הם הגבול.

גדעון פיזנטי מחיפה מתלונן על ההמלצה שפורסמה ב-WIZ 22 למשחק "האי של ד"ר מוח". הוא טוען "אני קראתי את הבקורת וציפיתי להשתמש בידע שלי, אבל לאחר ששיחקתי התאכזבתי ממנו מאוד".

אם כך גדעון אנו חייבים לך התנצלות. הדבר האחרון שאנחנו רוצים הוא אכזבה של הקוראים הנאמנים וחבל לנו שזה מה שנגרם לך מהמשחק. מעבר לזה חשוב לזכור ראשית שהביקורת היא ביקורת סובייקטיבית (דעת המבקר עצמו) ואישית, כך שביקורת הכתב שלנו יכולה להיות שונה מאוד מדעתך שלך ושנית שאנו משתדלים להתאים תמיד את ההערכה לסוג המשחק שאנחנו מבקרים.

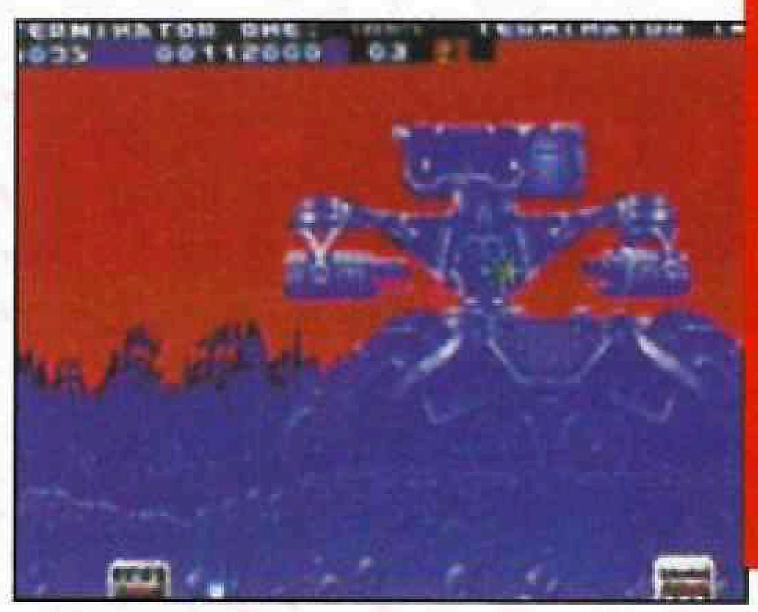
ליאור תפוחי מירושלים שואל שתי שאלות שונות א) מה ההבדל בין מסך VGA ל-SVGA ב)"אני רוצה להתחיל הרפתקאות עם מבוכים ודרקונים. כיצד עלי להתחיל ומה עלי לקנות ?"

בוא נענה על השאלות אחת אחת. תקן הצגים בעולם הוא כיום VGA ורוב המחשבים המיוצרים הם אכן כאלו. תקן זה מדבר על רזולוציה של 640X480 הווה אומר 640 על 480 נקודות למסך. תקן אחר הוא תקן ה-SVGA שבו הרזולוציה גבוהה יותר והיא 800X600 או אפילו 1024X768 - הכל בהתאם לכרטיס התצוגה של המחשב וכמות הזיכרון שעליו. כל כרטיס תצוגה כזה מאפשר למחשב להתאים עצמו גם תוכנות מתקן נמוך יותר - EGA, CGA וכו'. לגבי המבוכים והדרקונים - שאלתי את מורגן והיא צחקה ואמרה שאין פשוט מזה. הדרך הטובה ביותר היא להצטרף לקבוצה שמשחקת. אם בכל זאת מתחשק לך ללמוד לבד אתה מוזמן לרכוש את סט מס' 1 של מבוכים ודרקונים "ערכה למתחיל" שמחירה 59 ש"ח (ערכה בצבע אדום).



קראתי בעיתון

עיתונאי אחד ממקומון נפוץ אחד שיוצא לאור באזור המרכז, הציע הצעה שחשב שתחסוך כסף לקוראיו. יופי. הבעיה היא שההצעה שלו לא אחראית ואפילו מסוכנת לתקליטונים ולקבצים שלכם. תשמעו סיפור. תקליטוני ה-3.5 אינטש מתחלקים ל-2 סוגי צפיפות - כפולה (DD) המכילה 720K וגבוהה (DH) המאפשרת לדחוס לתקליטון 1.4M. מבחינה פיזית ב-HD יש שני חורים וב-DD חור אחד בלבד. נו, אז מה מציע העיתונאי? לחורר חור נוסף בתקליטון ה-DD ובכך להופכו ל-HD, להגדיל את צפיפותו ולחסוך בכך כסף - כמה פשוט. כמה פשוט ? כמה מסוכן! הבדלי הצפיפות בין שני סוגי התקליטונים אינם התחכמות של החברות וההבדלים בינהם אמיתיים. ה-DD מסוגל להכיל פחות נתונים וה-HD יותר. עשיית חור נוסף בתקליטון שלא בנוי לכך תביא לחוסר יכולת לקרוא ממנו את הנתונים בשלב מאוחר יותר או אף להפיכת התקליטון כולו ללא שמיש. אל תנסו - ולא תיווכחו, ושלא תגידו שלא אמרנו לכם.



המחסל 2

משחק פעולה

מאת: דוד אידלס

הסיפור הפך להיות אחת האגדות של תרבות הפופ האמריקני. ב-29 לאוגוסט 1997, מערכת ההגנה הממוחשבת הידועה בכינויה SKYNET, שולחת סערת אש אטומית על העולם, שבמהלכה הושמדו 3 מיליארד אנשים. בשלושים השנים שחלפו מאז מה שנקרא אחר-כך "יום הדין", SKYNET מנסה בצורה אכזרית להשמיד את שארית בני-האנוש על פני האדמה.

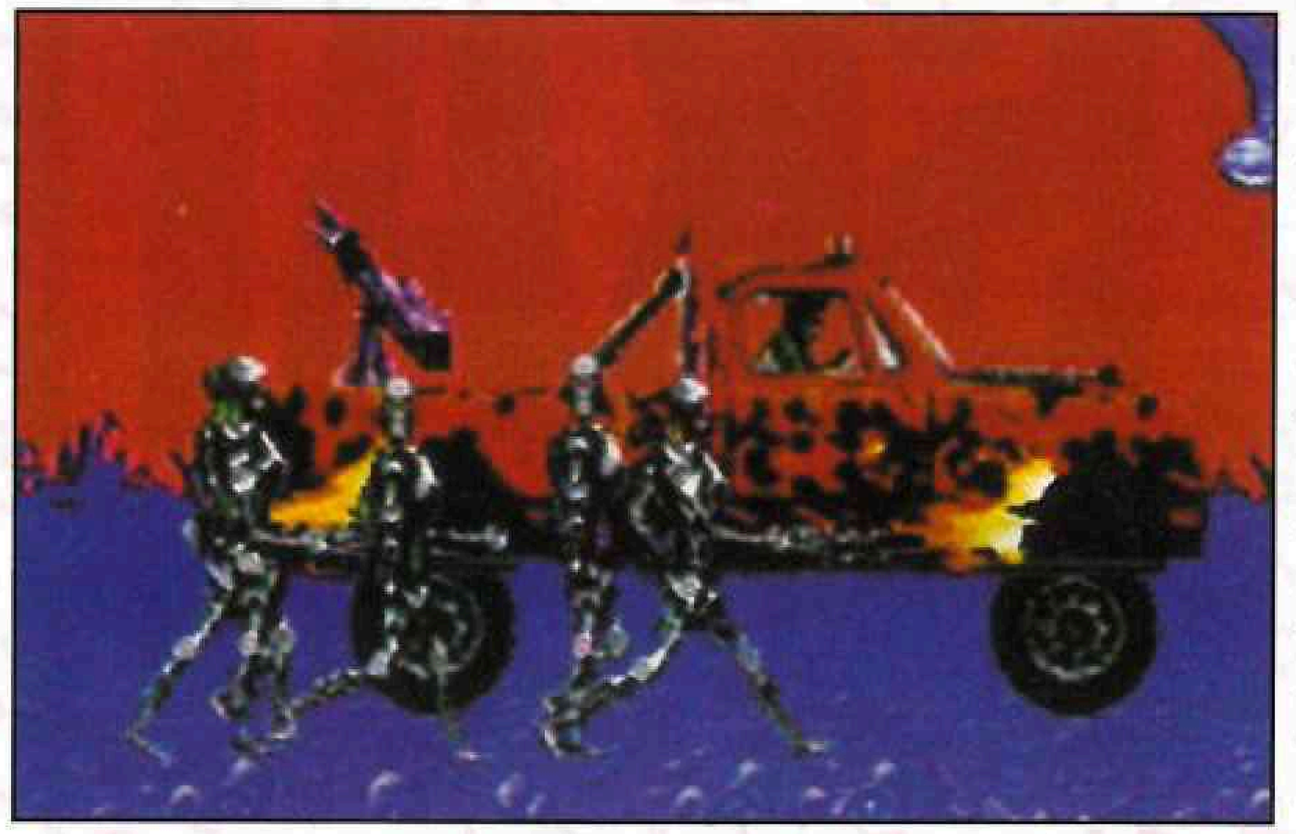
שני הסרטים המפרטים את עלילות המרצחים/רובוטים של SKYNET, הם המחסל 1 ו-2, שמקדישים את כל מאמציהם להפסקת קיומו של ג'והן קונר, מנהיגם העתידי של קבוצת ההתנגדות האנושית. אלו הם סרטים קלאסיים בסגנון מלחמת הכוכבים. בסרט המקורי, שולחת SKYNET את הרובוט השרירי T-800 כדי למחוק את שרה קונר, אמו של ג'והן עוד לפני שהוא נולד. תוכניתה נכשלת ו-SKYNET חייבת לנסות שוב. הפעם היא מגייסת יצירת מופת מדגם T-1000 – מכונת תופת המשנה את צורתה וכמעט שלא ניתנת לעצירה – כדי לעשות את העבודה. הסיכוי האחרון של האנושות הוא להלחם באש נגד אש על-ידי שליחת המחסל מדגם T-800 המתוכנן להגן על ג'והן הצעיר.

כמובן שיש צורך להתמצא היטב בסרטים כדי ליהנות מ-T-2 – משחק פעולה, משחק אנרגטי, הכולל ירי עם טכנולוגיות-על והמבוסס על מכונת המשחקים המפורסמת של חברת Midway. המשחק, מיוצר לג'נסיס/מגה-דרייב על-ידי חברת Probe, ומשחזר את חלקי העלילה משני הסרטים כדי לייצר מירוץ השמדה בין שתי משימות עם ביצועים שלא מוטלים בספק.

אחד או שני שחקנים, משתמשים בג'ויסטיק או ברובה Menacer, משחקים בתפקיד המכונה T-800 המתוכנתת להגן על ג'והן קונר ולעצור את תחילת הפיתוח של SKYNET על-ידי חברת Cyberdyne מערכות. המשימה הראשונה מתחילה בלוס-אנג'לס בשנת 2029, עם סוגים שונים של מחסלים ומכונות הרג אחרות התוקפים את עמדתם האחרונה של האנושות המאורגנת. השחקנים חייבים להשתמש בסמן שעל המסך בתור כוונת, כשהם חמושים בתת-מקלע ומטולים. יש להשמיד כמה שיותר מטרות ובסופו של דבר לחדור ל-SKYNET עצמה. המטרה היא להגיע לגנרטור של שדה הזמן היכול להחזיר אותם לעבר (או להווה), לחדור להנהלת Cyberdyne מערכות, ולהפסיק את הפרוייקט לצמיתות.

במשימה השנייה, השחקנים יכולים להוסיף למכלול הנשק שלהם רובה ומטול רימונים, כדי לשרוד במאבקם נגד הרוצחים המעופפים, קבוצות ה-SWAT האנושיות (יחידות למלחמה בטרור) והגוש המשנה צורה הידוע בשם T-1000.

המשחק עוקב אחרי הסרט בדביקות מרשימה, כך הוא כולל גם את קרב היריות שבמערכת הכבישים המהירים של לוס-אנג'לס, וגם את הסוף המצמרר במפעל הברזל, שכדי לעצור את T-1000 יש לפוצץ עליו מיכל שבו נמצא ניטרוגליצרין נוזלי ואחר-כך להשליכו לכור אש המלא בברזל לוהט.

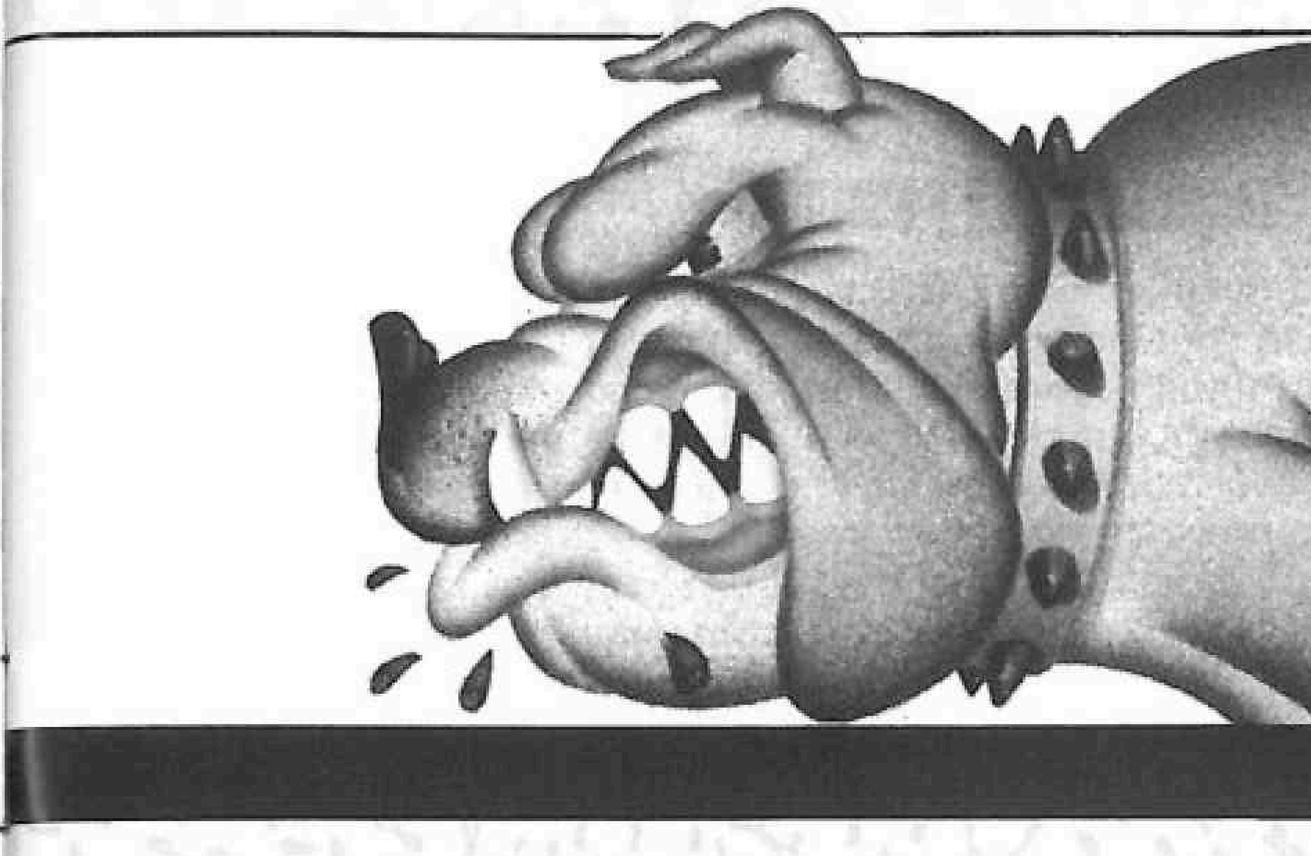


הגרפיקה מעולה, המראה הטכנולוגי מתקדם וישנו זוהר מסתורי ומפחיד המקביל לאווירה של הסרט עצמו.

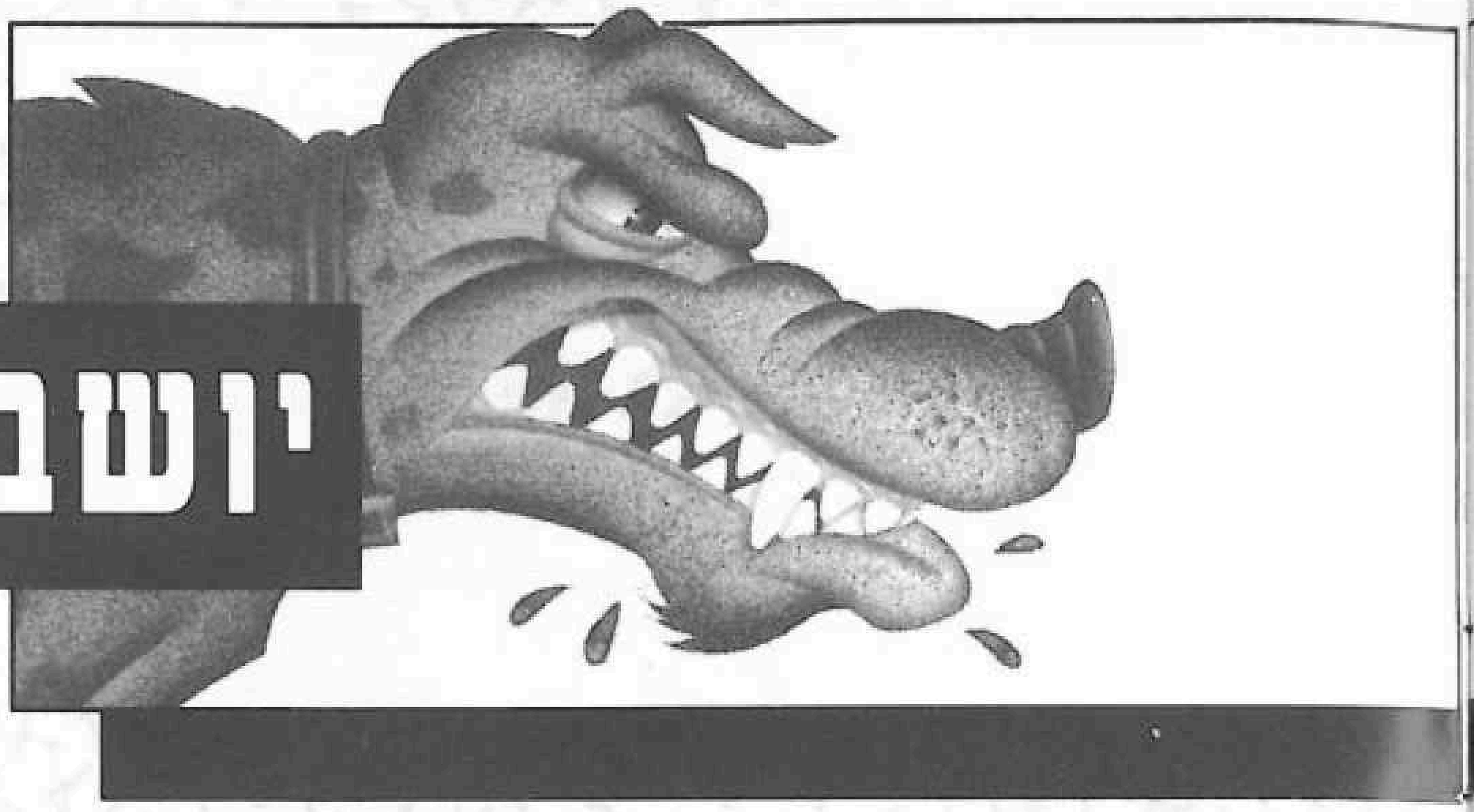
זהו אחד ממשחקי היריות שבו השחקן ממש מרגיש כאילו הוא עצמו חמוש בכלי נשק המסוגלים לפוצץ לחלקים כל דבר שהם פוגעים בו. המציאות מחוזקת על-ידי כך שכל דבר על המסך ניתן להשמדה, אפילו מחסומים ומכונות שאינן קטלניות. תוספות כלי נשק מופיעות במרווחים שווים בתחתית המסך בצורת ארגזים אשר ניתן לפתחם בעזרת ירי עליהם.

ב-T-2 קל יותר לשחק כאשר אתה משתמש ברובה מנסר מאשר בג'ויסטיק, אך אפילו בלעדיו שחקנים ימצאו את המשחק המסחרר עם הפעילות הלא נפסקת, בתור משחק עצום. זהו לא משחק מחשבה, אבל T-2 הוא משחק ירי על מטרות החזק ביותר שיצא למערכות ביתיות.

אסטה-לה-ויסטה, בייבי...



למה אני תמיד יושב על נקודות?



מאת: ערן בן-סער

למערכת וויז הגיעו שני מכתבים מעניינים מאוד שהכריחו אותי לקרוא מחדש את כל מה שכתבתי עד היום.

הראשון היה של יריב ינאי, שכותב:

"נדהמתי לקרוא לאחרונה סדרה של כתבות שבהן אחד מכתביכם (ערן בן-סער) משמיץ את המשחק הנ"ל (AD&D) ומהלל את MERP ו-ROLEMASTER. ובכן אולי לפי דעתו המשחקים האלו יותר טובים מ-AD&D אבל לא לדעת כולם! לדעתי עליכם להכניס כתב נוסף כלשהו שמעדיף את ה-AD&D ולאזן את הביקורת."

השני שהיה ארוך ונוקב יותר, נשלח ממיכל שלא ציינה שם משפחה:

"... קודם כל, מה רע ב-D&D וב-AD&D. אז בעיני ערן בן-סער אלו שיטות משחק נחותות לעומת MEAP ו-ROLEMASRER אבל עדיין קיימים הרבה שחקנים שמעדיפים משחק פחות ריאליסטי על חיפוש מתמיד בטבלאות... (כאן באו כמה ביקורות על מדורים אחרים בעיתון, שלא נכתבו על ידי, ולכן לא אפרט.)... המדור של מורגן לה-פיי הפך למדור שסיסמתו 'זלזל ב-D&D, המלץ על שיטות משחק אחרות' וחוץ מכמה כתבות כלליות וכתבות על AD&D שנשלחות על ידי גבע פרי (שהן כתבות שהועברו מבטאון איל"ת) מדור משחקי התפקידים קצר ומאכזב."

נו, אז אספתי את שברי האגו שלי מריצפת החדר וישבתי לנסח תשובה.

"למה אני תמיד יושב על נקודות?", זו שאלה ששמעתי פעם ראשונה אצל כמה ידידים שלי. אין לי שמץ של מושג מה זה אומר, וגם להם אני חושד שאין, אבל זה נשמע הדבר הנכון לשאול עכשיו (מאוחר יותר גיליתי שזו שורה משיר...).

למה אני תמיד עומד על נקודות?

קודם כל, נכון, הילל‏תי את MERP ו-ROLEMASTER. הן נחשבות לשיטות משחק מעולות, למעשה מהטובות ביותר שיש, ולא לדעתי בלבד, אלא גם לדעת רוב עיתוני משחקי התפקידים בשוק (אני מנוי על הרבה מהם). אז למה לא להלל אותם? או אולי יעדיפו קוראי שאפסיק לספר להם על שיטות משחק אחרות ואכתוב רק דברים בנוסח "יחי ה-AD&D" שבין אם תודו או לא, שלושה מתוך ארבעה שחקנים ששיחקו בשיטות משחק אחרות לא חזרו לשחק בו. (זו לא סטטיסטיקה טהורה סטייל מינה צמח אבל תאמינו לי שאני יודע מה אני אומר).

חוץ מזה, מה רע ב-D&D וב-AD&D? תשאלו כל שחקן ששיחק יותר משלוש שנים, מה רע בשיטה שבה אדם פשוט, שבמקרה הוא לוחם, לא יכול ללמוד לפרוץ מנעולים גם אם ישקיע בכך את כל חייו. ואני לא מדבר על להחליף מקצוע, לא, הוא לא רוצה ללמוד לכייס דודות זקנות, לשלוח שירים לאירוויזיון, לפרק מלכודות עכברים ולאכול את הגבינה - רק לדעת קצת איך פורצים מנעולים. לא. אי אפשר! ותגידו לי אתם, מישהו קרא פעם ספר פנטזיה, או ראה סרט, שבו הלוחם לא יודע להתגנב בשקט למישהו ולעקוב אחריו?

אתם שואלים מה רע בשיטה בה כל דמות מעל דרגה עשר יכולה לקפוץ מצוק בגובה מאתיים מטר בידיעה שרוב הסיכויים הם שהיא תישאר בחיים? מה רע בשיטה שבה לוחם בדרגה עשר יכול לספוג 12 מכות חרב בלי למות (בדקתי)? מה רע בשיטה שבה למגן תפקיד שולי לעומת השריון כשכל מי שמשחק RD&D (או LRP) יסביר לכם שהמגן הוא שחוסם את ההתקפות של האוייב, והוא החשוב והשיריון רק מפחית את הנזק? מה רע בשיטה שבה לדמות ממוצעת יש יותר נק"פ מלפיל - גם בדוק לפי אוגדן המפלצות?

לא יקירי, אין כל רע. להיפך - אני ממש נהנה לשחק אלים עלי אדמות שמצד אחד לא נפגעים משום דבר, אך גם לא יכולים ללמוד שום דבר שלא כלול במקצוע שלהם.

חיפוש בטבלאות מפריע? מאה אחוז, ישנן הרבה שיטות מעולות אחרות שלא כוללות טבלאות ועדיין פותרות את כל חסרונות ה-AD&D למשל MYTHUS של GDW שאפילו גבע פרי ממליץ עליו, יש את STORMBRINGER של CHAOSIUM שבה משחקים בעולמות שכתב מייקל מורקוק, יש גם את PENDRAGON של CHAOSIUM שזכה בתואר משחק השנה כשהוא יצא, גם בתחרות של DRAGON-MAGAZIN. יש המון, בלי טבלאות, מציאותיות באופן משביע רצון (לא תמות מכל מכת חרב, זה לא כיף, אבל לא תשרוד יותר מחמש מכות כאלה).

כן אני יודע, קיימים שחקנים שמעדיפים משחק פחות ריאליסטי (ציטוט של גבע פרי כמדומני) - בעיקר שחקנים מתחילים, שלא ניסו (או לא טרחו לנסות) שיטות אחרות בטרם חרצו דין. אני יכול להתגאות, אם תרשו לי, בשמונה שיטות אותן שיחקתי פרקי זמן ארוכים, ועוד מי יודע כמה שרק ניסיתי - פגישה או שתיים. גם אנשים אחרים עם ביוגרפיית משחקים כמו שלי מסכימים איתי, זו עובדה בדוקה.

נמשיך. המדור של מורגן הוא מדור לזילזול והמלצה? מורגן הופיעה לראשונה בוויז 15 ומאז עשתה כמיטב יכולתה לענות על השאלות שאתם שולחים.

השאלה הראשונה שענתה עליה עסקה בהבדלים בין D&D ל-AD&D. כששאלו אותה איך בוחרים יצורים לעולם, היא שלחה להציץ באוגדן המפלצות של ה-AD&D, היא המליצה (מספר פעמים) על ה-TOME OF MAGIC של ה-AD&D. מורגן גם הסבירה אילו ספרי חוקים נחוצים כדי להתחיל לשחק AD&D, ואומנם ציינה, כתגובה לבקשה להרחיב את מדורי ה-D&D וה-AD&D, שהיא היתה רוצה "עיתון שלם על ROLEMASTER". היא רוצה, אם היא היתה ממש רוצה היא הייתה הופכת את וויז לאחד כזה, ואני מקווה שהעורך החדש לא יוריד לי את השורה הזו. אבל למרות שהיא כותבת רק על ROLEMASTER, היא עונה על כל מה שתשלחו לה. מישהו שאל אותה פעם אם אפשר להעביר את שיטת הפגיעות הקריטיות של PREM ל-AD&D, מורגן ואני ישבנו שבוע וניסינו לסדר משהו, עד שהיה צורך לשנות עוד עשרים חוקי קרב של ה-AD&D כדי שהעסק יפעל או שהתוצאה יצאה קריטית מדי לדמויות בדרגות נמוכות, ולקוסמים בכל דרגה. אז כתבנו שלדעתנו אי אפשר, אבל לא אמרנו לא וגמרנו! כתבנו ש"אפשר לעשות משהו אבל זהירות!". בוויז 20 ו-21 מורגן לקחה חופשה וחזרה שוב בוויז 22 ו-23, שוב ענתה על שאלות בנושאי D&D ו-AD&D בלי שום בעיות. אז חבר'ה, בגלל זה כל הצעקות?

ייתכן ולא הייתי עונה לשני המכתבים, שכן אחרי הכל על טעם ועל ריח יש המון על מה להתווכח, אבל מיכל ציינה "שחוץ מכמה כתבות כלליות וכתבות שנשלחו על ידי גבע פרי..."

עברתי על הכתבות שלי עד היום, מתוכם ניתן להחשיב ככתבות כלליות את הכתבות שלי על "איך נולד עולם", "הרפתקאות מסביב לשולחן", "פיצוחים בתפקידים", "כתיבת הרפתקה" ו-"תיאולוגיה שימושית". זה בערך כתבות שכתבתי עד היום, בלי להחשיב את מורגן. אני משתדל גם לסקור שיטות ומוצרים חדשים שמגיעים לארץ, לא להנאתי האישית (טוב, לא רק להנאתי האישית), אלא כדי שקהל השחקנים בארץ יכיר את המוצרים ו"ירחיב את אופקיו". אתם לא מצפים ממני לכתוב רק על ה-AD&D? לגבע פרי היו מספר כתבות, "לפני הכתיבה", "שחק אותה מפלצת", "אורקים טובים", "ריאליזים מול פנטזיה" ועוד כמה כתבות שהסבירו מה מיצוב ו-TSR עומדים להוציא לאור בקרוב. כך שממש קשה לומר שאין עוד כתב שמעדיף את ה-AD&D על גבי וויז, למעשה ב"ריאליזים מול פנטזיה" גבע הסביר את דיעותיו בוויכוח הישן-נושן בין ה-AD&D לרוב שאר השיטות בעולם. אני מתכוון להמשיך ולכתוב כתבות כלליות הטובות לכל השיטות, לסקור מוצרים ומשחקים חדשים, להעסיק את מורגן בהשבה על שאלות ואולי עוד כמה דברים חדשים. אם אתם רוצים לראות עוד כתבות על ה-AD&D מלבד הכתבות הכלליות שלי (שכן מלבד סקירת מוצרים חדשים, אין טעם לסקור את השיטה, כולם מכירים אותה), שילחו אלינו ונפרסם אותם. עשינו עסק?

משחקי תפקידים

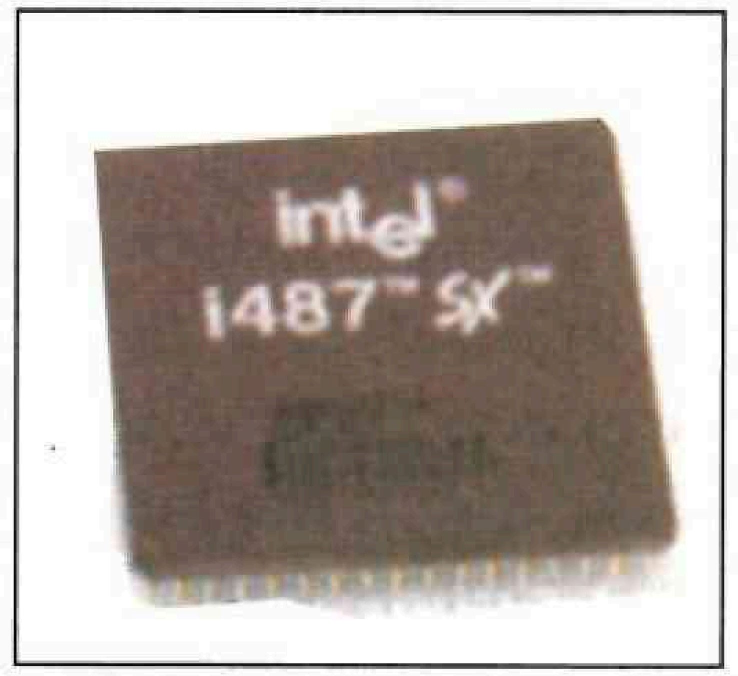
מילון
מושגים לוויזים חובבים

מאת: ד"ר וויז

בהמשך לגיליון 25, אנו ממשיכים את מילון המונחים המתאים לוויזים חובבים ששומעים מונחים אלו או אחרים אך אינם יודעים מה בדיוק פרושם.

Microprocessor – מעבד

המעבד הינו לב המחשב, תפקידו לעבד את הפקודות המגיעות אליו דרך ממערכת ההפעלה מהתוכנה הפועלת באותו רגע. המעבדים הקיימים במחשבי ה–PC למיניהם הינם מתוצרת חברת אינטל (חלקם אפילו תוכננו בישראל במרכז התכנון של אינטל ליד חיפה) ומסומנים בקידומת 80 ואחריה 3 ספרות. במחשב ה–AT הישן קיים מעבד 80286, אחריו יוצר 80386, 80486, ואחרון הוכרז לפני חודשיים 80586 החדיש. ההבדל העקרוני בין המעבדים השונים הינו מהירות עיבוד וגישה לזיכרון. למעבדי 386 ישנו דגם SX הפועל במצב 16 ביט ודגם DX שפועל במצב 32 ביט. למעבד 486 קיים גם כן דגם SX שעדיין מהיר יותר מכל 386 שהוא, ודגם DX הכולל בתוכו מעבד מתמטי ואפילו זיכרון מטמון (המזרז עוד יותר את פעולת המעבד).



מעבד מתמטי

תפקידו של המעבד המתמטי הוא להאיץ את פעולות החישוב, ולמעשה להחליף את המעבד המרכזי בפעולות חישובים ומתמטיקה. חשוב להדגיש שהמעבד המתמטי אינו מחליף את המעבד הרגיל בתוכנות רגילות, אלא רק בתוכנות שבהן מתבצעים חישובים מתמטיים וישנה באותה תוכנה אפשרות שימוש במעבד מתמטי. המעבדים המתמטיים מסומנים בספרות מקבילות למעבד המרכזי. למעבד 286 קיים מעבד מתמטי המסומן במספר 287, למעבד 386 קיים מעבד מתמטי 387 וכך הלאה. באופן מעשי מבצע המעבד המתמטי חישובים עד פי 100 מהר יותר מהמעבד המרכזי.

BIOS – באיוס

השם הנורא הזה המזכיר מחלה, הינו תוכנה המותקנת באופן קבוע בתוך המחשב שלך. תוכנה זו מופעלת ברגע הפעלת המחשב ותפקידה לשלוט בכל ההתקנים החיצוניים במחשב כגון: כוננים, צג, מקלדת ועוד. תוכנת ה–BIOS היוותה לפני מספר שנים את ההבדל העיקרי בין התאימות של מחשבים שונים ל–IBM המקורי. במשך השנים היא שופרה על–ידי יצרני המחשבים התואמים, וכיום בהחלט ניתן לומר, שאין בעיות תאימות במחשבים החדישים. היצרנים הידועים ביותר ב–BIOS תואם הם: Phonix ו– AMI.

מודם

המושג מודם נובע מהשם Modulator/Demodulator, שפירושו ממיר ומתרגם. תפקידו של המודם הינו להמיר את האותות החשמליים שמייצר המחשב לצלילים, אותם ניתן להשמיע דרך קו טלפון. בצידו השני של הקו קיים מודם נוסף, שתפקידו להמיר את הצלילים המתקבלים לאותות חשמליים שאותם "מבין" המחשב. פעולה זו מכונה העברת נתונים או תקשורת נתונים. קיימים קצבים שונים של העברת נתונים, כאשר המהירויות המקובלות לשימוש הינו 1200–14,400 באוד (סימנים לשנייה). במהירות של 2400 באוד מקובל תקן MNP 5, הוא תקן תיקון שגיאות. זוהי

תוכנה מיוחדת הבנוייה בתוך המודם, שתפקידה לוודא שהנתונים עוברים ללא שגיאות, והדבר מתבצע בשיטות מתמטיות מתוחכמות. ישנו מודם פנימי הבנוי כל כרטיס המוכנס לתוך אחת מתושבות ההרחבה במחשב וישנו המודם החיצוני המתחבר חיצונית למחשב והוא מתאים במיוחד למחשבים נישאים או לכאלו שאין בהם מקום פנוי להרחבה. למעט נורות תצוגה הקיימות במודם החיצוני, אין ביניהם כל הבדל.

Scanner – סורק

הסורק דומה למצלמת ווידאו פשוטה. בתוכו קיים רכיב אלקטרוני רגיש לאור ולצבע בצורת גליל, המתרגם את התמונה לאותות חשמליים המובנים למחשב. פעולת הצילום מתבצעת על–ידי הזזה ידנית או חשמלית של אותו רכיב הרגיש לאור על גבי העצם אותו מעוניינים לצלם. פעולה זו מכונה סריקה. קיימים סורקים ידניים בגודל ובצורה של עכבר, המצלמים רצועות של תמונה וקיימים סורקים שולחניים בגודל דף A4.

מימשק טורי ומקבילי – RS–232, Paralel

תפקיד המימשקים הינו לתקשר ולחבר בין המחשב לבין אביזרים חיצוניים כגון, מדפסת, מודם, עכבר ועוד. המימשק הטורי הפועל בתקן RS–232 מאפשר תקשורת טורית, כלומר המידע מן המחשב מועבר דרכו – תו אחר תו. בעוד המימשק המקבילי מאפשר להעביר במקביל כמה תווים בו–זמנית. לכל אחד מהם יתרונות וחסרונות, אך חשוב לציין שהמימשק המקבילי מתחבר בדרך כלל למדפסת (בגלל הצורך בהעברת נתונים רבה ומהירה) והמימשק הטורי משמש, בדרך כלל, כחיבור למודם או לעכבר (כיוון שהעברת הנתונים במקרים אלו הינה איטית יחסית) וצורך פחות נקודות חיבור בין המחשבים.

הלמה של קנטור

במקום הראשון בתחרות כתיבת הרפתקאות זכה ישי ורד. חלקה הראשון של ההרפתקה שכתב מתפרסם כאן. (החלק השני בוויז 27)

הקדמה

בכל רחבי נסיכויות גלנטארי נרצחים הנסיכים השליטים. דבר אחד משותף לכל הרציחות: מאחורי אזנו של כל נסיך מת יש נקודה אדומה...

הגיבורים, אשר יושבים בפונדק ומתרגעים לאחר הרפתקאתם האחרונה, מופתעים למראהו של רוק ענק הנוחת לידם, ובפיו מגילה–מאת ה"מנהל" הנוכחי של איחוד נסיכויות, רב המג לנטאר!

לנטאר מזמין את הגיבורים אל מגדל השן, והרוק יקח אותם לשם.

מגדל השן

לאחר קבלת פנים מנומסת וברכות חמות, יגש לנטאר לעניין. "זימנתי אתכם לכאן כדי שתעזרו לי במשבר הקשה הפוקד את ארצותינו. בוודאי שמעתם על סדרת הרציחות, כמו כולם; מה שלא יודע עדיין איש מלבדי הוא את זהות הגורם לרציחות.

אתמול הגיע צעיר בשם מילמן למגדל, ובפיו סיפור מוזר. הוא נשכר על-ידי ושמו לאמאן אייתאנדרד. ערב אחד, שמע מילמן שיחה בין אדונו לבין אורח מוזר.

"האורח ספר ללאמאן שנותרו רק עוד 5 נסיכים לחסל.שמטתי בבעתה את מגש המשקאות שבידי, ולאמאן שהבין ששמעתי, ניסה לחסלני. נמלטתי בעור שיני".

ובכן, המשיך לאנטר לספר, הלכתי לספריה העתיקה, אולי אמצא רמז אודות לאמאן. וגליתי: היה היה קוסם אדיר ושמו לאמאן. הוא שאב את כוחו מכתבים מסתורים, ויצר באמצעותם קמע מיוחד, המקנה לו חסינות מהכל. לאמאן רצה לשלוט בעולם והתקדם מהר מאוד. הקוסמים התכנסו, ויצרו קערת נחושת קסומה שכאשר מפנים אותה אל מול הקמיע, הקמיע מושמד ואכן לאמאן נעצר והושמד. הקערה ששמה הלמה של קנטור, חולקה ל-3 חלקים, כל אחד אצל דרקון אחר: אדום שחור וזהוב. עתה חזר לאמאן ומנסה לפורר את הממלכה על-ידי רצח הנסיכים..."

רק דרך אחת קיימת, כדי להתגבר על לאמאן: מציאת שלושת חלקי הלמה ואיחודם! חפשו את הדרקונים ולכו לאמאן. (לאנטר יסביר להם את הכיוון הכללי בו נמצאים הדרקונים, לפי מה שקרא)

הרפתקה ל – D & D

הערה: בכל מקום שבו חסר פירוט בנוגע למפלצת או קסמים – בחר לפי רמת שחקניך.

המסע

לנטאר יצייד את הגבורים במזון ובאביזרי מסע, כך שלא יצטרכו לבזבז זמן. הרוק יקח אותם מעבר להרים, אל היער האפור. אם יבקשו השחקנים לשוט בים, הסבר כי הדבר יהיה בזבוז זמן ועדיף ללכת ביבשה.

היער האפור

1) בדרכם ביער יבחינו הדמויות בצעיר ג'ינג'י נח מתחת לעץ. הצעיר ישמח לראות אנשים וינסה לפתוח בשיחה. שמו היגנס והוא לוחם בדרגה 8. הוא מבקש להצטרף אליהם במסעם. למעשה, הצעיר הינו הדרקון הזהוב אותו מחפשים הדש"ים – לופיטל, השומר של אחד מחלקי הלמה: הוא אינו מגלה לחבורה את זהותו.

2) הדמויות נופלות למארב גובלינים: 5 גובלינים מתקיפים. היגנס תוקף מיד את אחד הגובלינים ומחזיק אותו כשבוי. הוא יבחן את יחסם לשבוי: אם יתנהגו אל השבוי באופן הוגן הוא יתגלה אליהם ויתן להם את הלמה, שיקוי שליטה באל מתים ומפה מס' 2 – שמראה את הדרך לדרקון הכחול. המפה ישנה ולא לגמרי נכונה: אחרת ידרוש מהם הבהרות!

3) פונדק החזיר השמן: בערך באמצע הדרך ללקנין עומד פונדק ישן בשם "פונדק החזיר השמן". בעל הפונדק הוא אדם שמן וחייכני. למעשה, זהו חזיר שטני! עוד בארוחת הערב הוא ינסה להקסים כמה מהדמויות ובאמצע הלילה יתגנב אליהם וינסה לטרוף אותם! אוצר החזיר: 1000 פ"ז, 2 יהלומים (1500 כ"א) ושיקוי התאיידות (הכל חבוי במרתף).

עתה הגיבורים הולכים לכיוון קכסון: הם צריכים להחליט אם לעקוף אותה (3 ימי הליכה, בדיקת מפלצות משוטטות בכל יום במפה כללית) או לחצות את העיר (יום).

4) במרכז הכפר הנטוש ימצאו הגבורים, בחורבה, כהנת צעירה ויפה. שמה אוריון, והיא באה להילחם באל מתים. אוריון חכמה עד מאוד. היא תצטרף אליהם אם יבטיחו לחסל כל אל–מת שיפגשו. אוריון: כהנת 9, נק"פ 40, דרג"ש 3, כח 5 חכ 17 תב 18 זר 12 כש 9 כר 13. לאוריון אלה 1ק5,4 פ"כ ושיקוי שליטה בענק גבעה.

טירת הדרקון

הגיבורים מגיעים לטירה ענקית: זוהי טירתו של בולצאנו, הדרקון הכחול! כאשר מתקרבים הגיבורים לטירה ממריאה דמות ענקית של דרקון ונוחתת לידם: זהו בולצאנו, המבקש לדעת מדוע מטרידים אותו. אם ילחמו איתו, ימצאו בטירה את אוצרו וכן את חלק הלמה הנייטרלי. הם ימצאו בעצמם את הכניסה למבוך (ראה בהמשך).

בולצאנו: דרגש 0 קבפ 10 נקפ 75 הת 2 טלף(1ק10)/ נשיפה מוראל 10. אוצר: 10000 פ"ז, 5000 פ"פ, 10 יהלומים בשווי כולל של 30000 פ"ז, חרב 3+, מגן 2+, טבעת החלמה עצמית (עונד על אצבעו). אם ידברו איתו, יספר בולצאנו כי הדרקון האדום שוכן במבוך מתחת לטירתו! הוא אינו יכול לצאת, אך בולצאנו בכל זאת חושש מפניו מאוד. אם יהרגו הגבורים את קושי שחור הזנב ויביאו לו את הטבעת שעל אצבעו כהוכחה, הוא יתן להם את חלק הלמה שלו.

המבוך

א) בחדר גארגויל המסווה עצמו כפסל. הגארגויל מחכה לשעת כושר לתקוף. אוצרו (שיקוי תעופה, 100 פ"ז, יהלום (500 פ"ז)) נמצא ב-ב'.

ג) החדר נקי במיוחד; מלכודת אבן על הדלת (10–40 נק"פ של נזק).

ד) בחדר זה קובית ג'לטין (לכן חדר ג' כל כך נקי). בתוך הקוביה, 100 פ"נ, 100 פ"ז, 10 פ"פ, שיקוי ריפוי וגופת שווארי קומנדו (טרייה יחסית) ועליה פתק: הבא בתור–לנטאר! אם יצליחו הדמויות להעביר הודעה ללנטאר, הוסף להם נק"נ.

ה) בחדר גולגולת צפה באוויר. הגולגולת תדבר אל הדמויות ותגלה היכן המדרגות, בתשלום (כ–1000 פ"ז, נתון להתמקחות). הגולגולת תגלה בצורה מסתורית ותדרוש עוד כסף תמורת רמזים נוספים; אם תותקף היא תיעלם ורשת מרדימה תיפול על הדמויות (1–4 תורות).

ו) הדלת ממולכדת (עונשין של 20% לפירוק). במקרה שהמלכודת תופעל, יעוף חבל אש קסום ויכרוך את הקורבן, כשהוא אינו מאפשר לו לזוז (ניתן לגרור אותו). החבל אינו גורם לנזק. נייג'ל (הלהטוטן מהפונדק) יודע כיצד להסיר את האזיקים (2 סופות קרח עליהם; הלכוד אינו ניזוק). החלט כיצד ינהג.

ז) בחדר ארון ערפד סגור, ריק לגמרי; על הארון חותם ובו כתוב: "דראקולה".

ט) על הקירות תמונות פרחים, ושורר בו ריח ורדים עז. כל דמות תקבל 1–6 נקודות חיים, בזכות הריח. מאחורי אחת התמונות מוסתרת מגילת קללה: הקורא בה ישכח לחלוטין מי הוא! גלגל ק%: 01–70: יבהל ויסרב להמשיך. 71–00: יתקוף את החבורה.

י) 3 קוקאטריסים; אם יקבלו אוכל, יפנו מעבר.

יא) בחדר 2 כלבי שאול. יתקפו מיד (+1 ליוזמה).

יב) בפינה שלד תולעת סגולה, חלקו בחור ברצפה; אוצרה בחור, מתחת לשלד. אוצר: 2000 פ"ז, תרשיש (500 פ"ז), מגן +2

יג) כאשר נכנסת דמות לחדר, ישמע צפצוף איום. על כל דמות לבצע גלגול הצלה בפני בדידים בכל סיבוב, או להשתתק עד שיופסק הרעש (לחש שקט, למשל) או עד שתיגרר רחוק מהחדר.90% למפלצות משוטטות.

יד) בבור העמוק לכוד חייל שווארי, גווע ברעב (מוראל 4). הוא אינו יודע דבר – הוא התעלף ונטש. הוא נושא שני שקויי חיים.

טו) הדרקון האדום ישן כאן!

אם השווארי מהבור עם החבורה, הוא יצרח ויעיר את הדרקון.

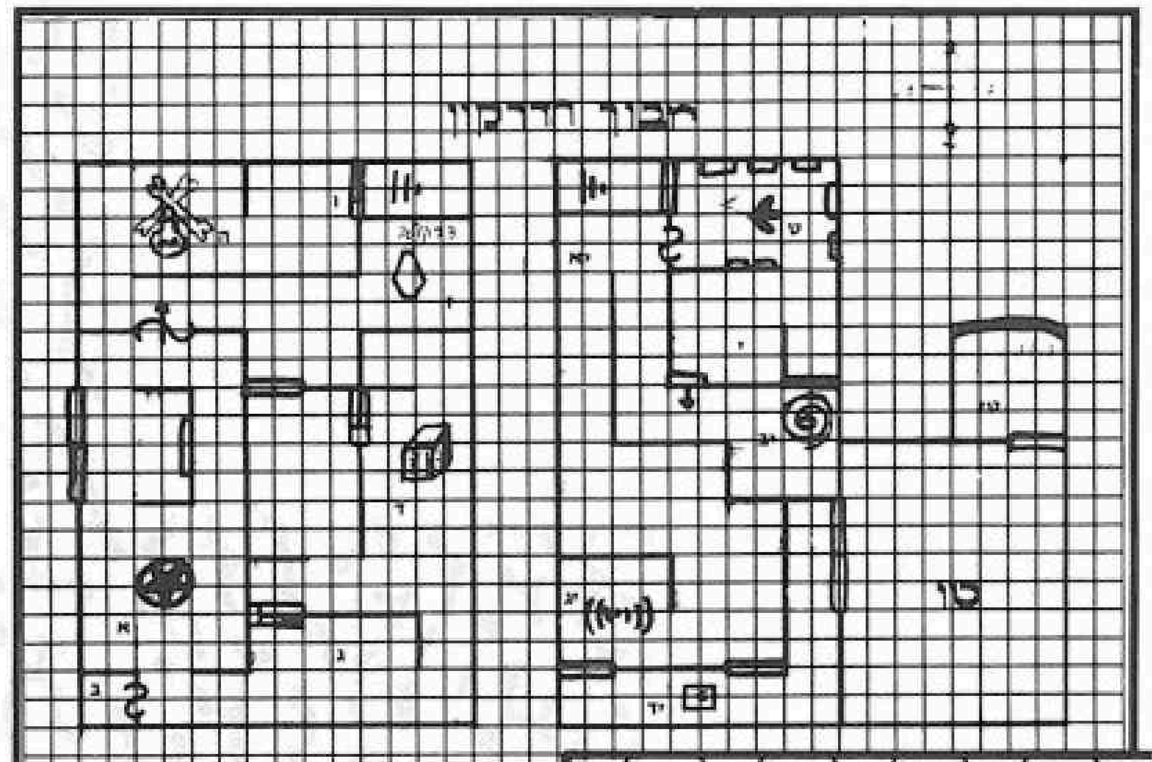
אם הדמויות יעירו בעדינות את הדרקון, הוא ינסה להונותם. הדרקון עונד טבעת +2 וטבעת העלמות מעין; בחר לחשים לדרקון כראות עיניך.

דרקון אדום: דרג"ש 1–, קב"פ 12, נק"פ 75, הת 2 טלף (1ק12) /נשיפה /זנב (1ק8) מר 11 נט רשע.

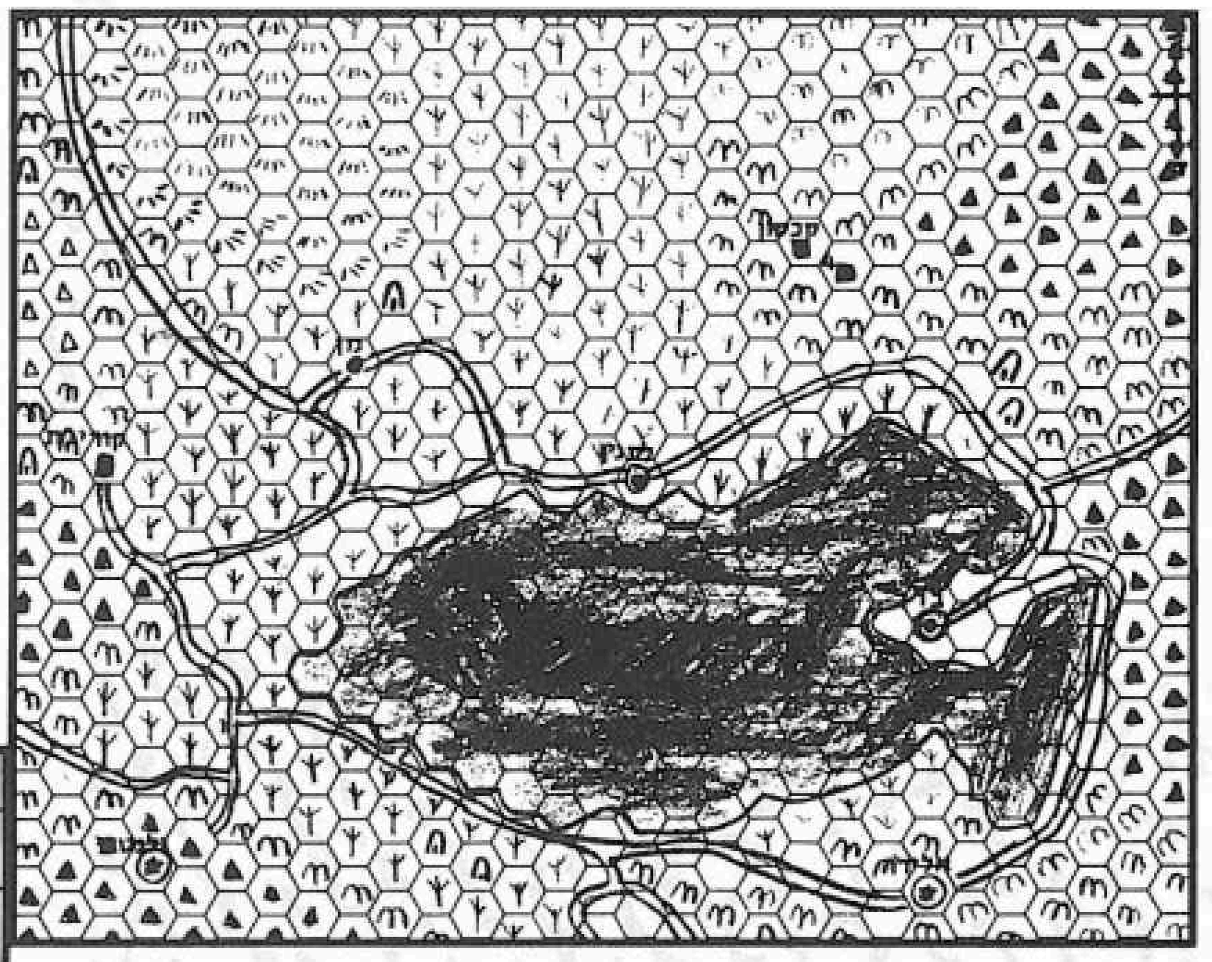
אוצר הדרקון: 5000 פ"נ, 35000 פ"ז 6000 פ"פ, 24 אבני חן, 10 תכשיטים (ערכים שונים), שיקוי שליטה באדם, מגילת "ברק", וכמובן – חלק הלמה של הרשע! הדלת המוליכה לחדר הבא קטנה מדי למעבר הדרקון; ניתן לראות שהוא ניסה להרחיב את פתח הדלת. הדלת נעולה.

ט"ז) בחדר שער עשוי מאבן שחם מגולפת, עליה חקוק: "הנכנס כאן יצא שם". מי שייכנס בדלת יטול פרץ לחדרו של הדרקון הכחול. הדרקון יעמוד בהסכם. עתה יש ברשות הגיבורים את שלושת חלקי הלמה!

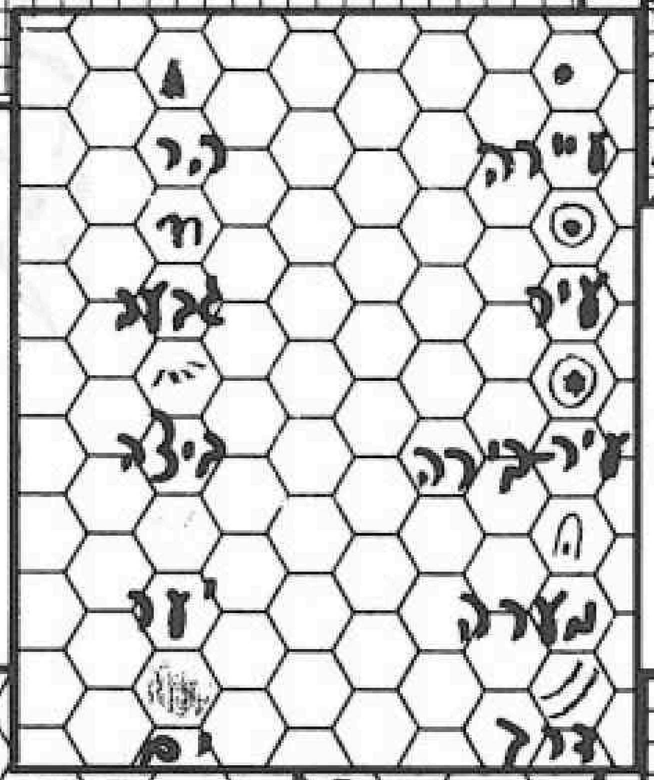
לופיטל יופיע עתה לפני הגיבורים; להתפעלותו מאומץ לבם אין קץ! לופיטל מרכיב אותם על גבו וממריא לעבר האופק, אל טירתו של לאמאן...



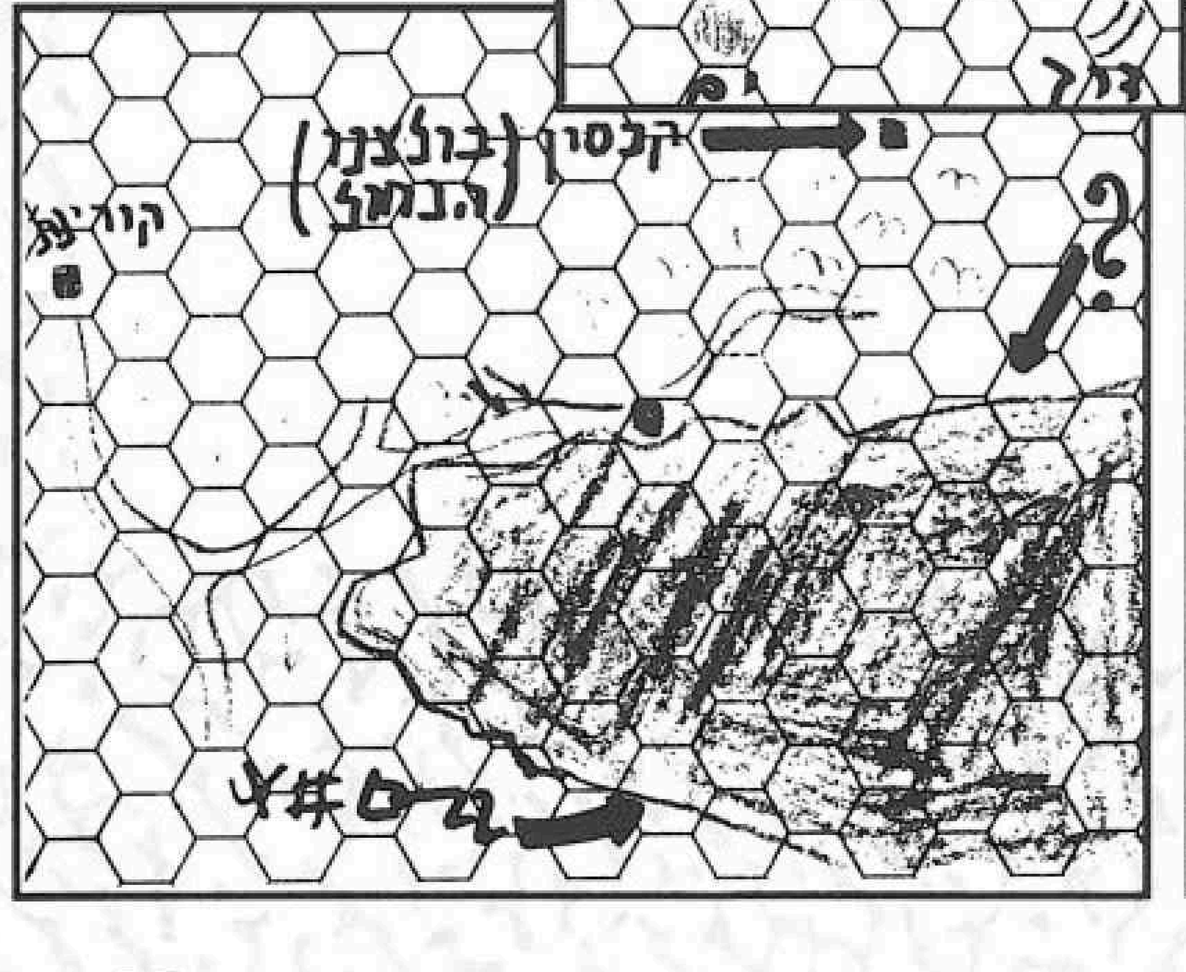
מבוך הדרקון



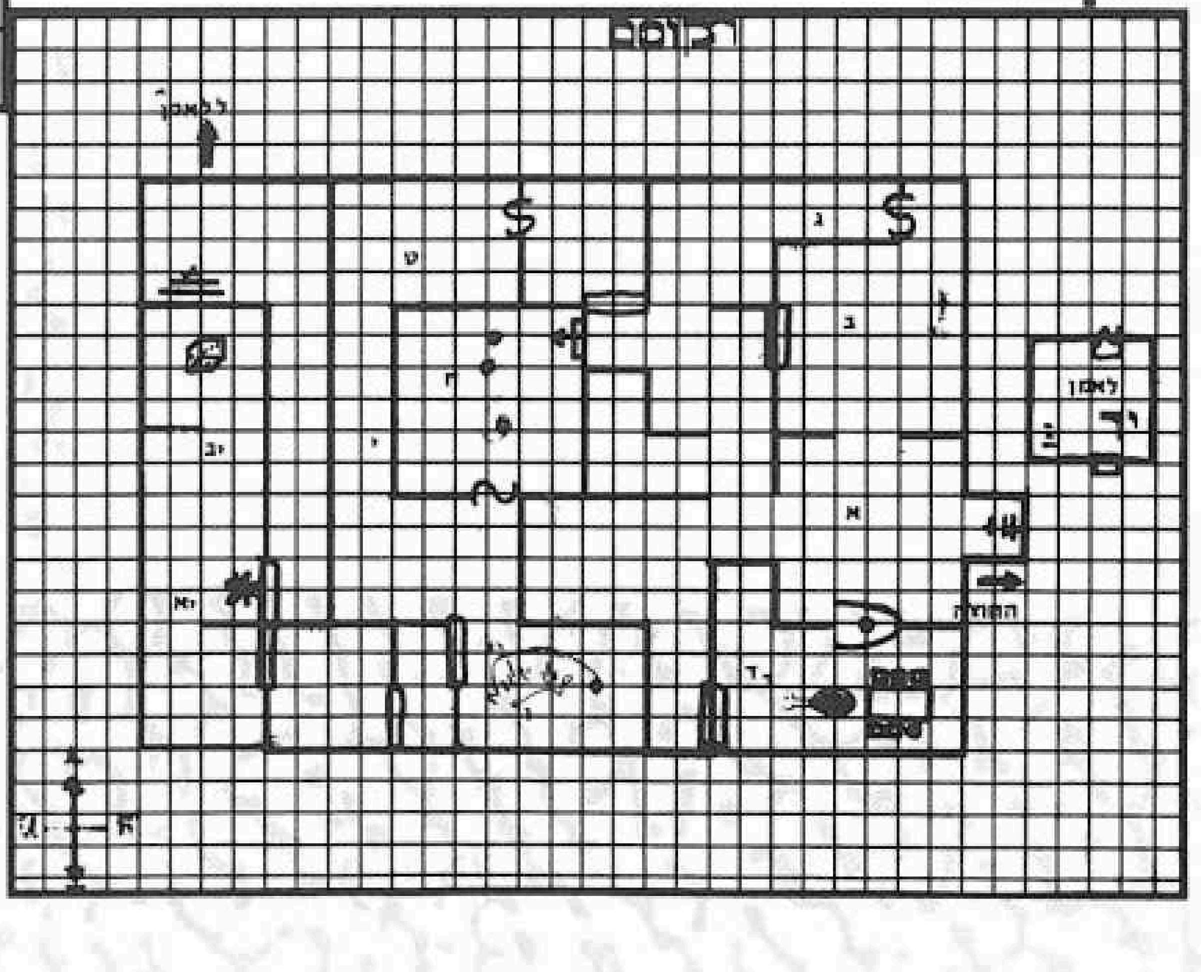
מפה 1



מרחבים



מפה 2



הקוסם

נבוך במבוך עדיין

מאת: ערן בן-סער, ליאור ברנע ואבי סבג

הלו, חזרנו עם המשך ההרפתקה המסעירה, המותחת, האדירה והאכזרית מכולן (טוב, אולי לא) אז כנסו את הדמויות, שלפו חרבות, הכינו קסמים, הזמינו פיצה (פזרו כמה קוביות ואכלו בתיאבון) ונראה אותכם שורדים את החלק הבא של: (טא טא טא טא – טאדם...)

נבוך במבוך

חדר מספר – 6

חדר זה הוא מסדרון ארוך בעל שלוש דלתות בכל צד ועוד אחת בקצהו השני. למען הסדר הנה מפה קטנה:

ב ד ו א ח ג ה ז

החבורה הגיעה לחדר זה דרך דלת א'

המובילה חזרה לחדר מספר – 5, חיפוש יסודי בחדר לא יעלה דבר מלבד הפרטים הבאים:

לדלת ח' אין ידית, מול דלתות ג' ו-ד' ישנו חץ אדום קטן המצויר על הרצפה והמרצפת החמישית מימין סדוקה.

מתחת למרצפת הזו ימצא המחפש העקשן פיסת בד אדומה ועליה סמל עגול של נחש האוכל את זנבו. גילוי קסם טוב אכן יגלה כי מטפחת זו קסומה היא (אם עושים גילוי קסם בחדר, תזהר המטפחת מבעד למרצפת והדמויות יגלו אותה בקלות).

כוך – ב' דלת ב' מובילה לכוך קטן שנחצב בסלע, כשיכנסו הדמויות תישמע בת-קול:

"על ראשו של אדם ולא שיער,
אני מעניק כוח בל-ישוער.
למראי יצייתו המונים,
לפקודת עובדי יצעדו חיילים.
גופי זהב וליבי אבנים,
מי אני, ששולט בכוחות כה רבים?"

התשובה היא, כמובן, כתר. לשמע המילה כתר יפתח הקיר הקידמי של הכוך, מאחוריו קיימת גומחה קטנה ובתוכה – שלד המחזיק חרב שלופה ביד ימין כשידו השמאלית מושטת קדימה. השלד מסוגל להגן על עצמו בעזרת החרב באופן מושלם והוא חוסם כל מכה או קסם שמכוונים לעברו.

אם יניחו הדמויות את הכתר שלקחו מהפסל בתחילת המבוך (אם לא לקחו – כדאי שיחזרו לקחת) על ידו השמאלית של השלד יתקע השלד את החרב באדמה כמטר לפניו והקיר יסגר חזרה.

החרב אינה קסומה אך באיכות מעולה.

דבר נוסף. יהיה מאוד מאוד קשה לשכנע את חובש הכתר להסירו. מי שיזכור את מה שהיה כתוב על הספר בידו של השלד הראשון (לי נקם ושילם) ויגיד זאת לבעל הכתר – ישכנע אותו להסירו מיד.

כוך – ג'

ברגע שהדמויות נכנסות לכוך נטרקת הדלת מאחוריהם ברעש רם, הדמויות יסתובבו בבהלה (אנחנו מתריעים: הן מסתובבות נקודה.) ויראו כתובת זוהרת על הדלת:

ישר שווה להפוך, לפנים שווה לאחור
אש למים ואילו חושך לאור

ברגע שיפנו מן הדלת יראו הדמויות דברים רבים בחדר (נתון לשיקול דעתכם, כתבו לנו). דברים אלו הם אשליות וכל דבר שינסו הדמויות לעשות יקרה להם בצורה אחרת. אם ינסו הדמויות לצאת מן החדר דרך הדלת יראה להם המקום אליו הגיעו כמסדרון הקודם, אך מראה זה יתפוגג מיד והדמויות ימצאו את עצמן שוב בחדר. הדרך היחידה לצאת מן החדר היא להיכנס לתוך קיר, כן, קיר שיעמוד לו סתם בתוך החדר.

כוך – ד'

כאן ישנה מלכודת נוספת (כפי שכבר הבנתם, החיצים האדומים מסמנים היכן יש מלכודות – את זה הדמויות כמובן לא צריכות לדעת), אך את המלכודת הזו אנו נותנים לכם שה"מים – לתכנן, לבשל, להריץ ולהרוג! (את ה- 'להרוג!' כתבנו כי מורגן התעקשה ולא רצינו לאכזב אותה, גם לא רצינו למות צעירים.)

כוך – ה'

מתוך עצלנות גרידא גם חדר זה נתון לשיפוטכם, אך כדי לא להיות סדיסטים לגמרי – למרות שזה מוצא חן בעינינו – נשאיר לכם הוראות מספר:

1 – בחדר זה, כמו בחדר ב', ישנה חידה.

2 – פתרון החידה יהיה קשור במטפחת האדומה שמצאה החבורה.

3 – לאחר פתרון החידה תמצא החבורה חפץ קסום כלשהו שיעזור לה במהלך ההרפתקאה (מומלץ שיקוי או מגילת קסם).

כוך – ו'

כוך זה הוא בעצם מסדרון עקלקל ואם הדמויות יבחינו בכך – הוא נוטה כלפי מטה. בסופו של המסדרון יש בור מים עמוק. אם יצליחו הדמויות בדרך כלשהי לצלול דרך בור המים ולהמשיך במערה התת-מימית שמתחתיו, הן יגיעו לחדר מספר 7.

יש לזכור שצלילה רגילה, כשיש על דמות שריון כבד, תביא בדרך כלל לטביעת הדמות. בלופ, בלופ, בלופ...

כוך – ז'

הדלת לכוך זה נעולה, על הדמויות לפרוץ אותה בכל דרך שתעלה על דעתם. כוך זה הוא מחסן נשק, כלי הנשק והשריונות הם באיכות ירודה, הם משמשים את הגובלינים.

חיפוש מדוקדק יגלה תיבת מתכת קטנה הנעולה במנעול שיש בו מלכודת. אם מטילים לחש גילוי קסם בחדר, יזהר אחד המגינים. זהו מגן בעל בונוס הגנתי בינוני (+2, +20% וכו'). בתוך התיבה יגלו הדמויות כדור זכוכית קטן (זהו כדור בדולח קסום). אם מטיל לחשים (הכוונה לקוסם, פייטן וכו' – ולא לכוהנים) יקח את הכדור, הוא ירגיש מיד בכוחותיו והכדור יענה על שלוש שאלות בלבד. דבר זה ינתן רק למחזיק הראשון, לאחר השאלה השלישית יתנפץ הכדור לרסיסים ויפגע באלו שקרובים אליו. אם יישאל הכדור בנושא דלת ח', הוא יגלה להם את סיסמת המעבר דרך הדלת (הכדור תמיד יענה בתשובות מעורפלות ולא ברורות, מלבד המידע על הדלת רוב המידע שיתן הכדור כתשובה לשאלות יהיה חסר ערך).

כוך – ח'

על דלת זו (שדרך אגב אין לה ידית ומנעול) כתוב:

כדי לעבור אותי ישנן שתי דרכים שמאל וימין הם הפתרונים מימין בקש עצה מדומם משמאל תרד עמוק ותתרומם.

'הדרך מימין' – הכוונה היא לכדור הבדולח שנמצא בכוך ז'.

'הדרך משמאל' – הכוונה היא לבאר שבסוף כוך ו'.

כוך זה מוביל לחדר מספר 7.

חדר מספר – 7

זוהי מערה טבעית שיש בה בריכה שהיא התנקזותו של נהר תת-קרקעי. אם הדמויות עוברות דרך הבאר שבכוך ו' הן יגיעו לחדר זה דרך הבריכה. המערה הולכת ונעשית צרה עד שבסופה היא מתחברת למסדרון חצוב שרוחבו אינו עולה על שני מטר.

המסדרון מלא בציורים חצובים ותמונות על קירותיו שכל קוסם או כהן יזהה אותם כסמלי אופל וזדון. המסדרון מסתיים בשער ברזל גדול שאינו נעול, המוביל לחדר מספר 8.

חדר מספר – 8

זהו אולם הטקסים של הקוסם, האולם הוא מערה עגולה גדולה מאוד. התקרה מחוזקת בארבעה עמודים שחורים העומדים בקצוותיה של במה מוגבהת אליה מוביל גרם מדרגות. על הבמה ניצב מזבח שיש גדול ומולו עומד הקוסם (הוא נמצא בגבו אל הדמויות) בידו האחת הוא אוחז במטה וידו השנייה מורמת אל על. על הרצפה מול המזבח ניתן לראות מעגל של נרות דולקים ובתוכו מצוייר פנתגרם (סמל הרוע). מלבד הדלת שדרכה נכנסו הדמויות ישנן עוד שתי דלתות בקצוות מנוגדים של החדר.

ברגע שיכנסו הדמויות לחדר הן ישמעו את הקוסם גומר לזמר משפט בשפה לא מובנת, מהמטה של אותו הקוסם יווצרו הבזקי אור וקולות נפץ, עשן פתאומי יכסה את מעגל הנרות ולאחר שהעשן מתפוגג יתגלו לעיני הדמויות כמה יצורי אופל (שדים, רוחות וכד' – לשיקול השה"מים). התרחשות זו תארך כמה שניות ולכן לא יהיה לדמויות זמן להגיב. לאחר סיום הטקס יסתובב הקוסם ויבחין בדמויות, חיוך הנצחון שעל פניו יפנה את מקומו להבעת זעם, הוא ינופף באגרופו אל עבר הדמויות ויצעק:

"אמנם עברתם את המכשולים שהצבתי בפניכם אך הגעתם מאוחר מדי, השגתי את העוצמה המספיקה לי. ועכשיו אם תסלחו לי על הכנסת האורחים הגרועה, יש לי נושאים חשובים יותר לטפל בהם. אני בטוח לעומת זאת שידידי אלה (הקוסם מצביע אל עבר היצורים) יארחו לכם לחברה." הקוסם מטיל לחש ונעלם ואילו היצורים פונים לתקוף את הדמויות.

לאחר הקרב יגלו הדמויות שהחדר ריק מלבד רכיבי קסם שפוזרו על המזבח. המזבח הוא מזבח שיש פשוט ללא כל עיטורים, לא קסום ולא בטיח (או אם תרצו לא קסום ולא נעליים).

אחת הדלתות מובילה למגוריו הפרטיים של הקוסם שם תמצאו שולחן כתיבה ומיטה (שעליה סדין קסום +2). הדלת השנייה מובילה לחדר מספר 9.

חדר מספר – 9

זהו מרתף העינויים של הקוסם. על אחד המכשירים היותר מוזרים תלוי אדם בתנוחה לא טבעית. כאשר ישחררו את האדם הוא יציג את עצמו בשם 'באר הולידיי' ויספר לדמויות שהקוסם כלא אותו ושהוא יודע לאן הקוסם נעלם. הוא יוביל את החבורה אל המזבח, ימלמל משהו כמו "מורגן תפתחי" ואז יפתח המכסה של המזבח באופן קסום והדמויות יראו בתוכו... נוף של עצים ושיחים. באר יסביר לדמויות שזהו שער לעולם אחר ושכדי להגיע לקוסם עליהם לעבור דרך שלושה כאלה. הוא יאחל לדמויות דרך צליחה אך יזהיר אותן כי סכנות רבות אורבות להן.

באר יפנה לדרכו והדמויות ישמעו אותו אומר לעצמו "ממזר בר מזל, שוב הצלחת להתחמק ממוות בעינויים ועכשיו איפה לעזאזל אפשר להשיג פה בירה?"

זה הכל להפעם חברים אנו מקווים שתשארו בחיים עד לפעם הבאה של: נבוך במבוך.

שיחות עם מורגן לה פיי

מאת: ערן בן-סער

אסטמה, אי ספיקת כליות וכל השאר
או: מורגן ואני במבוך הגמדים

כמו שאתם בטח זוכרים ערן ואני הגענו למקדש במעמקי האדמה המוחזק בזכות כוחות הדחייה בין שדה האנטי-קסם החזק לבין גרזן זהב קסום. המקום היה נטוש למרות שערן דאג תמיד לאכלס אותו בצפיפות. ערן עדיין לא שם לב שעברנו מעולם לעולם ללא ידיעתו ואני התחלתי לחשוד אבל לא הצלחתי לתפוס מה קורה סביבנו. מורגן לה-פיי

מורגן ואני התקדמנו בסבך המסדרונות הנמוכים של המקדש בניסיון להגיע למרכז. "מי בנה את המקום הזה? גמדים?" היא שאלה ברוגז. למעשה כן, הנקודה הזו במדבר היא אתר קדוש שלהם." "למה שמת פה שדה אנטי-קסם? לפחות הייתי יכולה לצמק את עצמי לגודל מתאים." לא עניתי, אם מורגן רוצה לקטר - בבקשה, אני לא מתכונן להתווכח איתה. אחרי כשעתיים עצרנו לנוח. "המקום הזה בנוי כמו מבוך." העירה מורגן. "המקום הזה באמת מבוך. אילתרתי פה פעם מפה אבל אני לא זוכר אותה בעל פה." "נמשיך לחפש?" "תני לי לנוח קצת, האסטמה שלי לא עומדת בכל המדרגות האלה." אמרתי, ושלפתי את חברי הטוב ביותר - משאף הונטולין. "שאל אותי עוד כמה שאלות". "אוקיי." אמרתי, מנסה להרוויח אוויר וזמן. הוצאתי את שני המכתבים הנותרים מהכיס שלי והקראתי לה את הראשון.

"תומר איטקין כתב לנו שוב, הוא רוצה לדעת אם דמות מתה כשהיא מגיעה ל-0 נק"פ או שהיא רק גוססת, ואלו מגבלות או מינוסים יש לדמות פצועה קשה, כלומר, שנשארו לה שלוש נק"פ או פחות."

"ב-AD&D חוק אפשרי האומר כי דמות שירדה ל-0 נק"פ היא חסרת הכרה." השיבה מורגן, "ודמות עם 1- עד 10- נק"פ נחשבת כגוססת. רק דמות עם 11- נק"פ ומטה מתה רשמית. ב-AD&D אין שום מינוסים או פלוסים לנק"פ נמוך. לדעתי פה טמון אחד החסרונות הגדולים שלו וגם, למזלנו, אחד הדברים הקלים ביותר לתיקון. תיאורטית זה די טיפשי שלוחם בעל שמונים נק"פ יכול לספוג 20 מכות חרב בממוצע לפני שימות, אבל לחשוב שיכול לספוג אותן ללא השפעות לוואי, זה ממש חסר כל היגיון. הדרך הפשוטה ביותר לסדר את העניין היא להעתיק רעיון מעניין מ-MYTHUS המשחק החדש של GDW. בשיטה זו מחשבים שתי תוספות לנק"פ - רמת פציעה ורמת קריטיות (ר"פ ור"ק), הר"פ שווה ל-75% מנק"פ הדמות והר"ק ל- 90%. ללוחם בן שמונים הנק"פ ר"פ יהיה 60 והר"ק 72. כאשר הדמות סופגת (סוף סוף) כמות נזק בשווי הר"פ שלה היא נחשבת ל'מסוחררת' וההשפעות הממשיות הן שסיכויי הפגיעה הבסיסי שלה יורד ב-50%. הדמות מוסיפה 5 לגלגולי היוזמה שלה, היא אינה יכולה להטיל קסמים, סובלת מעונשין של 3 בגילגולי המיומנויות שלה והיא מתקדמת בחצי הקצב הרגיל. כשדמות סופגת נזק ברמה הקריטית שלה היא ממש בצרות, היא עלולה לספוג נזק תמידי, גלגלו בטבלה הבאה:

0-50 למזלך אין נזק תמידי. 51-75 צלקת, גלגל 1ק4-1 והפחת מהכריזמה. 76-85 הדמות איבדה אצבע, אוזן, וכדומה - הפחת אחד מהכריזמה ומהכושר או הכוח. 86-90 הדמות איבדה כף יד, כף רגל, עין וכדומה - הפחת שליש מהכריזמה, מהכושר או הכוח. 91+ הדמות איבדה יד, רגל, ראיה, שמיעה וכדומה - הפחת שש מהכריזמה וסך של שש נקודות מהכושר והכוח.

אפשר כמובן להוסיף עוד המון דברים מהמון שיטות (פגיעות קריטיות מ-MERP אם תצליחו, הלם קרב מ-MYTHUS וכדומה) אבל לדעתי שתי הרמות הן מינימום הכרחי למשחק בריא והגיוני בו הדמויות לא ששות לקרב."

מורגן סיימה את הנאום שלה, כשעיניה בורקות. נחמד להיות לידה כשהיא מתלהבת ממשהו. היא שאלה "יש לו עוד שאלות?"

"כן, הוא שואל מהם הדברים החשובים ביותר שצריך להתחשב בהם כאשר בונים עולם, איך יודעים כמה נק"נ לתת למפלצת שהוא המציא, ואיך לטפל בשחקנים בכנים שלא מסוגלים לקבל את העובדה שהם מתים או שספר הלחשים שלהם שימש כחומר תבערה למדורת אורקים ששבתה אותו."

מורגן חייכה, "בוא נתחיל מהסוף. תומר נשמע כמו GM מצויין, כן ירבו. שימוש בספר לחשים כחומר תבערה הוא דבר כל-כך הגיוני (לחבורת אורקים חסרי בינה, כמובן) וכל כך, אני מניחה ש'רע' היא המילה. בדיוק

הדרך להעיר שחקנים שחושבים שהם אלים עלי אדמות וכלום לא יפגע בהם, בדיוק הדרך לטפל בקוסמים מזיקים בדרגה שבע עשרה שחושבים ש'אור' הוא קסם בזוי. איך מטפלים בשחקן שלא מקבל את הנגזר עליו משמיים (שכן ה-GM הוא האלוהים של עולם הדמויות)? תסביר לו טוב טוב שאתה מריץ משחק הגיוני שבו דמויות עלולות להפגע קשות, ואפילו למות, אם לא ידאגו לעצמן.

תפקידך להריץ משחק, לא לחלק מתנות ואוצרות ולעשות את חיי השחקנים קלים. אם הם רוצים הטבות ובונוסים - שלח אותם למלא לוטו. אם למרות זאת השחקן מסרב להכיר במציאות, אל תשחק איתו! הדבר הרע ביותר למשחק תפקידים הוא שחקן רע. חבל עליך וחבל על שאר שחקניך.

איך לתת נק"נ למפלצת? חפש במדריך לשה"ם בפרק על 'ניסיון' (פרק 8 במדומני) טבלאות 31 ו-32 וכמובן כל מה שכתוב סביבן מסביר בפרוט כיצד לקבוע את הנק"נ שיש לתת לכל מפלצת. בקשר לשאלה האחרונה שלך, אין לי ברירה אלא לשלוח אותך לוויז 12 לכתבה איך נולד עולם. זה לא נושא לכמה שורות אלא לכתבה שלמה. אם עדיין תרצה עצות שלח אלי את מספר הטלפון שלך ואו אני או ערן נדבר אתך".

עברתי למכתב הבא, אביטל רשף מנהלל שואל מספר שאלות חשובות: "כיצד קובעים את תופעות הלוואי של נשיפת דרקון מלבד נזק, כוויות, חורים בשיריון, מקומות צורבים וכו'? האם התאהבות יכולה להוריד סיכויי פגיעה בקרב? והאם לצוות על שחקנים לשחק כך או אחרת בהתאם למבצם (אובדן אנשים יקרים, שיכרון וכו')?" מורגן חשבה על זה קצת (שאלות טובות אביטל!), "אני חושבת שהתאהבות יכולה להשפיע על קרב אם הקרב קשור למושא האהבה, יקבע את חייו נניח, אבל קשה להחליט אם מדובר במינוס או בונוס, אחרי הכל כשאתה נלחם למען אהובת לבך אתה נלחם במלוא כשרונך ובכוחות שלא ידעת כי יש בך. קשה לי מאוד לענות. יהיה עליך לקבוע בהתאם למקום ולמצב. בכל אופן מובן שעליך להכריח שחקן להתנהג בהתאם לסביבה - אני יודעת ששחקן יכול להגיד 'טוב נו, אז מתה לטילריאן האמא, ביג דיל!' ולהמשיך לשחק כרגיל, אבל ההשפעות על הדמות הרסניות ויש לפעול ולשחק בהתאם. אם לא, ראה את העצה שנתתי לתומר על שחקנים רעים...והשאלה הראשונה שלך, אילו עוד השפעות אתה רוצה לנשיפת דרקון? כאב ראש עצבני? מיחושים בסרעפת? אי ספיקת כליות וירידה חדה ברמת הסוכר בדם? מאה אחוז, מה שרק תגיד, תודיע לי אחר כך." צחקתי עד דמעות בזמן שמורגןביימה, בעזרת שתי ידיה, מחזה סאטירי קטן על אביר המבקש מדרקון לא לנשוף עליו כלור כי הוא אלרגי נורא, ושואל אותו האם תואיל להשתמש בנשיפת האש שלך?

לאחר מנוחה קצרה המשכנו בדרכנו, בחיי שהגזמתי בבניית המבוך הזה, אבל לאחר כשלוש שעות של זחילה במעגלים הגענו למסדרון חדש ולדלת חדשה. "זה?" שאלתי. "אני מניחה." ענתה מורגן ופתחה את הדלת. מאחורי הדלת היה חדר מואר היטב וריק מכל פריט מלבד אחד, במרכז החדר ריחף לו גרזן עשוי זהב, גדול, מאיים ומרשים. מורגן ואני התקרבנו אליו ואז, אני מניח, נכנסנו אל תחום שדה הקסם של הגרזן והבנו מה מתרחש סביבנו. לראשונה בחיי ראיתי פחד בעיני המכשפה.

THE LAWNMOWER MAN SWEEPSTAKES!

מציאות דמיונית או דמיון מציאותי

מאת: שחף בן-צור

מי שלא ראה את הסרט "מכסח הדשא" שיפסיק לקרוא את הכתבה הזו עכשיו (ואני לא מאמין שאני כותב את המלים הללו) וירוץ לראות. למי שבכל זאת ממשיך לקרוא (עיתון כמו וויז קצת קשה לעזוב ברגע שהוא מגיע לידיים) נשתדל לספר את תקציר הסרט מבלי לקלקל:

מכסח הדשא

הסרט מבוסס על סיפור אימה של סטפן קינג (מי שכתב את "בית קברות לחיות", "זהו", "הניצוץ", "מיזרי" ועוד) ועוסק בטכנולוגיית "מציאות מדומה" (באנגלית VIRTUAL REALITY). ד"ר אנג'לו הוא מדען אשר השתמש בטכנולוגיה המדוברת להגברת האינטילגנציה של שימפנזה מצויה לרמה מספיק גבוהה, כדי לקומם את השימפנזה שתנסה לברוח ובדרך להרוג כמה שומרים לפני שתהרג בעצמה. לאחר שכל

ההשגים מתו עם השימפנזה מנסה ד"ר אנג'לו את הטכנולוגיה על נער מפגר העונה לשם ג'וב (בתרגום מאנגלית - עבודה) שכל עיסוקו הוא כיסוח הדשא השכונתי. אך ככל שג'וב נחשף לטכנולגיה חדשה זו, עולה רמת האינטילגנציה שלו לשיאים חדשים, כגון: טלפטיה ואפשרות להזות חפצים על-ידי כוח המחשבה בלבד. הדבר עובר לבסוף את גבולות הטעם הטוב וג'וב מתקומם נגד יוצרו ומתנקם בכל מי שהתנכל לו כשהיה מפגר.

האנימציה הממוחשבת בסרט מהממת (בייחוד הקטע בסוף) וכל אחד היה מת שתהיה לו מערכת של "מציאות מדומה" שכזו בבית (המערכת מוערכת היום בכ-40,000$) והסיום פשוט מעביר צמרמורת קרה בגב. אולם הסרט נותן גם חומר למחשבה האם באמת יגיע היום והמחשב יגרום להרס האנושות או שנצליח להשתחרר מהתלות שלנו בו?

מציאות מדומה - מהי?

"מציאות מדומה" היא טכנולוגיה שהתפתחה באמצע העשור הקודם וכשמה כן היא - מציאות לא מציאותית או ליתר דיוק, מציאות שהמפעיל אותה שולט בה.

האדם המשתמש במערכת לובש כפפה אשר בתוכה שזורים סיבים אלקטרו-אופטיים (זהו סוג של סיבים גמיש ודק מאוד אך מסוגל להעביר כמות נתונים אדירה). הכפפה מחוברת למחשב וכל תזוזה של אצבע מועברת למחשב על-ידי הסיב האופטי ומתורגמת לתנועת אנימציה במחשב.

את האנימציה יכול המשתמש לראות בעזרת משקפיים מיוחדים אשר בכל צד שלהם מותקן מסך וידאו זעיר ויחד הראיה נותנת תחושת תלת מימדיות. המשתמש יכול לעשות ככל העולה על רוחו החל מריחוף פשוט מעל הרי ההימליה, להשתתף במשחק כדורגל או להשתתף בקרב ירייות על כוכב נידח. מערכת מתקדמת יותר (וכמובן, יקרה עוד יותר) כוללת חליפה שלמה כאשר בתוכה יש מספר רב של סיבים אופטיים. כאשר לובש המשתמש את החליפה מתורגמת כל תנועה בגופו על-ידי המחשב לאנימציה והצופה יכול לצפות דרך

המשקפיים גם מנקודת הראות שלו וגם מנקודת ראות חיצונית.

היסטוריה מציאותית לדמיון ממחושב

מה שמרכיב למעשה את טכנולוגיית ה"מציאות המדומה" לא הומצא על-ידי אדם אחד - הכלים היו קיימים כבר לפני כמה עשרות שנים: אנימציה ממוחשבת, קול וחיישנים היו קיימים קודם לכן בשימושים שונים אולם אף אחד לא חשב לצרפם ביחד בשילוב הנכון. אף אחד - חוץ מילד פלא בארה"ב בשם ג'רון לניאר (כיום הוא בן 32). כפי שציינו היה ג'רון ילד פלא, בגיל 14 החל ללמוד באוניברסיטה אולם הפסיק ללמוד משום שהלימודים שיעממו אותו (ילד כמו כולנו) והוא החליט לעבור לקליפורניה, מעוז המחשבים, שם יעסוק בפיתוח תוכנות. באותו זמן החלה להתרקם במוחו המחשבה

התמונות באדיבות סרטי שפירא

על מציאות מדומה ויחד עם חברו פיתח את תוכנית ה"מציאות המדומה" הראשונה בשם "גיטרת אוויר". התוכנה איפשרה **לכל אחד** לעשות "כאילו" הוא מנגן על גיטרה והגיטרה הממוחשבת היתה מנגנת בלי לזייף, בלי לאבד את הקצב ובלי לדלג על תווים - כל מנגינה שהיה בוחר המפעיל. וכך, מצוייד בגיטרה לא אמיתית, הקים ג'רון בשנת 1984 את חברת VPL שעסקה ב"מציאות מדומה".

ההצלחה היתה מיידית, סוחפת ומסחררת - חברות רבות הביעו עניין בטכנולוגיה החדישה וראו בה שעשוע מתוחכם. אחת החברות הראשונות והגדולות שהעסיקו את היוצרים הצעירים היתה חברת מצוטישה (לא מיצובישי) היפאנית אשר רכשה תוכנת מטבח מדומה. המשתמש היה בוחר לעצמו את גודל המטבח, סוג הארונות, סוג הברזים ואילו מוצרים יהיו בו והמחשב היה בונה את המטבח. לאחר מכן, יכול היה המשתמש **להסתובב ולהתרשם** במטבח שיצר ולשנות את החלטתו אם רצה - לא היה מקום לטעות. המשתמש יכול היה לבחור ולעצב את המטבח לפי רצונו. הצלחה מודדים בעזרת כלי אחד - כסף. והחברה החדשה הצליחה מאוד והדבר תורגם במחזור מכירות של כ-6,000,000 (שישה מיליון למי שלא מסוגל לראות כל כך הרבה אפסים) דולר ירוק (אפשר להפוך לירוקים מרוב קנאה).

הצד העצוב בסיפור הוא שהמערכת עולה כסף רב ולצורך מימון הפרוייקטים היה צריך ג'רון לקחת חברה צרפתית כשותפה אשר נישלה אותו לפני כשנתיים מהשליטה בחברה שאותה הקים.

שימושים מציאותיים

טכנולוגיה כמו ה"מציאות המדומה" לא תעלם מהזירה לפני שחברות גדולות יחפשו שימושים כדאיים לביצוע. חברת אוטודסק מארצות הברית יצרה תוכנת משחק סקווש מדומה בו אתה משחק מול המחשב או מול שחקן אחר (בסרט "מכסח הדשא" מוצג משחק מרדף חלליות באותו עקרון - שחקן מול שחקן בעולם אחר).

באוניברסיטת קרולינה (גם בארה"ב) משתמשים בטכנולוגיית "מציאות מדומה" ללימוד רפואה. מנתחים מתחילים מנתחים חולים על-ידי שימוש ב"מציאות מדומה" והמחשב יכול לקבוע עם הניתוח הצליח והחולה לא מת. כמובן שגם גורמים צבאיים רוצים להשתמש בטכנולוגיות חדישות ולמטרות לא הכי תמימות ושלוות בעולם, אך הטכנולוגיה שימושית גם ליצירת סימולטורים למטוסים וטנקים (כמו סימלטורים על המחשב האישי רק "קצת" יותר אמיתיים וחכמים).

ג'רון עצמו הצביע על שיפור קורדינציה בין העין ליד באמצעות כפפת החיישנים - הוא למד כיצד לעשות להטוטי כדורים בעזרת האטת קצב הלימוד של המחשב והגברתו בשלבים עד שליטה מלאה על הכדורים במציאות.

חברת נאסא, היא סוכנות החלל האמריקאית, נעזרת ב"מציאות מדומה" כדי להסביר על מערכת השמש. תוכניתנים הכניסו למערכת המציאות המדומה אלפי תמונות שצולמו במשימות של חלליות שונות (אפולו, וויג'ר וכד') ויצרו הדמיה של פני הכוכב והיום אפשר להסביר לאנשים על הכוכב מאדים ולמעשה לאפשר להם "ללכת" עליו.

מה שלא מציאותי בכל העניין הוא כמובן מחיר המערכת - חברת אוטודסק יצרה תוכנה בה יכול המפעיל לסייר בשטח גיאוגרפי אותו הוא בנה לבד. מחיר המערכת מעל 50,000$ ורק חברה מצומצמת יכולה ליהנות ממכשור שכזה.

המציאות כואבת לפעמים

תשאלו... מה כבר יכול להיות רע במערכת כזו? מסתבר שהרבה. אם עד היום יכולתם לפסול במחי יד את הטענה שאפשר להתמכר למחשב, הרי שישנם כבר מקרים חמורים של התמכרות מוחלטת ל"מציאות מדומה". מי אינו רוצה לחיות במציאות בה יש לו כל שהוא חולם עליו, ויש לזכור כי מציאות כזו נותנת הרגשה אמיתית.

פסיכולוגים רבים משווים את הטכנולוגיה הזו כתחליף לסמים. אומנם אין סכנה לגוף באופן פיזי, כגון: מוות או התמכרות גופנית אך אנשים יעדיפו לשבת בבית ולהתנתק מהעולם, והדבר מסוכן וכבר עכשיו יש המתנגדים לטכנולוגיה וטוענים כי היא הקדימה את זמנה ועלינו לאסור את השימוש בה באופן נרחב מדי.

אך בכל מקרה - טכנולוגיית המציאות המדומה כבר קיימת ואי אפשר להתעלם ממנה, ובידנו הבחירה האם להשתמש בה לטובה ולהנאה מוגבלת או האם להשתמש בה להגשמת כל חלומותינו ובתמורה לאבד את המציאות האמיתית.

לסיום הכתבה נצטט משפט מהסרט "מכסח הדשא" (אתם עוד פה?) שאולי ימחיש יותר מכל את הסיכון או ההטבות שבטכנולוגיית המציאות המדומה:

"נפש קודמת לגוף, ד"ר אנג'לו - כבר לא תיאוריה אלא עובדה קיימת!"

לוח

למכירה

★ למכירה 6 משחקי סגה מעולים: משחקי עולם, ילד-הפלא 3 ושועל משוגע ב-100 ש"ח כל אחד. המשחקים גולבליוס ושנחאי ב-70 ש"ח, ומשחק לאקדח-עיר הגנגסטרים ב-50 ש"ח. ניר שני-דור 03-5563738.

★ למכירה מסך צבע CGA + כרטיס למסך ולמדפסת. דדי גדות 052-508071, לא ביום שישי.

★ משחקי מחשב במחירים זולים. גיא 08-540267.

★ למכירה שני משחקי הרפתקה לסגה: FANTASY STAR ו-ULTIMA 4, כולל עטיפה, חוברות ומפות, ב-100 ש"ח כל אחד. רעות 03-999191.

★ למכירה מחשב אמיגה 2000 מקצועי - 5 מגה זכרון + 80 מגה דיסק קשיח + XTB + מוניטור צבעוני. איתי 03-805851, בשעות הערב.

★ למכירה המשחק רובין הוד + 2 חוברות הדרכה בעברית + מנוי לעיתון INTERACTION במחיר מדהים. כמו כן, כרטיס SOUND BLASTER + 4 דיסקטים מקוריים 360K + 2 דיסקטים מקוריים 720K + 2 חוברות הדרכה + חיבור לג'ויסטיק, טייפ ומגבר גם כן במחיר מדהים. ארז 04-706165.

★ למכירה/החלפה משחקים מקוריים ל-PC: לוחם הרחוב 2, לבד בחשיכה, SPACE QUEST 5 ועוד משחקים נדירים. אלון 08-417772.

★ למכירה מחשב תואם IBM AT - 286 + מסך SVA + דיסק קשיח + עכבר + ג'ויסטיק + משחקים. 03-5403066.

★ מעוניין למכור את המשחקים: נער הנבואה, אמזונס, פיגיון הדמים, זעם האלים, תעלומת שרלוק הולמס, שליט המבוך, פרה היסטוריה, MAN HANTER 1, MAN HANTER 2. ארז 03-764018.

★ למכירה המשחק המפתחות למראמון. הוראות בעברית ובאנגלית, אריזה מקורית למחשבי PC ותואמיהם, צג צבעוני EGA, CGA זיכרון 512K ומעלה. אורי 03-5402775.

★ למכירה משחק האורגים בעברית באריזה מקורית, כמו חדש + 6 דיסקטים + חוברת הוראות בעברית + ספר תבניות. המחיר: 60 ש"ח. אלי 03-9309160.

★ למכירה סגה כמו חדש + 5 משחקים + 2 ג'ויסטיקים. דני 08-454376.

★ למכירה המשחק מוטו GRAND PRIX בקופסה המקורית כולל חוברת הוראות. אוריאל 03-9302651.

★ למכירה מחשב תואם IBM 640K, מסך צבעוני כולל ג'ויסטיק ומשחקים שונים במצב חדש ובמחיר מציאה!! עומר 03-6779861.

★ למכירה משחקים משגעים המתאימים לכל המסכים הצבעוניים, כמו: קוסמי הדמים - 40 ש"ח, לוחם הדם - 40 ש"ח, שנאת עולם - 50 ש"ח, האורגים - 50 ש"ח, הסיפור שאינו נגמר 2 - 40 ש"ח, הנמלולים - 50 ש"ח, STARRAY - 40 ש"ח ומערכת למתחיל D&D - 40 ש"ח. כל המשחקים מקוריים באריזה כמו חדשים. מי שיצלצל ראשון יקבל משחק מחשב מקורי חינם!!! אייל 03-803011, לא בשבת.

★ מעוניין למכור או להחליף את משחקי המחשב COUNT DOWN וזעם השדון באריזה מקורית. כמו כן את המתחיל, המתקדם והמומחה ל-D&D, כל סט ב-30 ש"ח, ואת ספרי כישוף 5-1. תומר 02-833966.

★ למכירה משחקי מגה דרייב שנת 92 במצב חדש. כל הלהיטים! אהוד 03-6479498.

★ למכירה מודם פנימי במהירות 2400 + פקס 9600. אפשרות משלוח. איתי 03-490267.

★ למכירה קלטות סגה מובחרות, כגון: אלוף האלופים, גרזן הזהב 2, R-TYPE, מיקי מאוס וספיידר מן. כל קלטת במחיר 80-50 ש"ח. התקשרו עכשיו! תומר 03-6700722.

★ מעוניין למכור או להחליף משחקים וקווסטים ל-IBM. אבי 6483433.

★ למכירה המשחק פאנדה באריזה מקורית + חוברת הוראות בעברית. אביעד 053-330685.

★ למכירה סגה מעולה + 2 ג'ויסטיקים + אקדח + תעודת אחריות + חוברת הפעלה + 9 משחקים ב-400 ש"ח. מורדי כהן 04-510572.

★ למכירה סגה מגה דרייב + 2 ג'ויסטיקים במחיר 450 ש"ח. מבחר קלטות במחירים שונים. גל 08-417711.

★ למכירה משחקים מגניבים, יפים וחדשים לכל סוגי המחשבים: איש הקרח, המפתחות למראמון, הבריחה מארמון סינג ועוד. דדי 03-6470181.

★ למכירה ערכת מתקדם + אשף + הרפתקת אי האימה במחיר מוזל. אבירם 03-340782.

★ מעוניין למכור GAME GEAR + 3 משחקים באריזות מקה"יות + טרנספורמטור. חדיש ביותר. כמו כן, את המשחקים למחשב: פרה היסטוריה, הרפתקאות ווילי, ענתיקה, הסנדק, עולם אחר ובטירתו של ד"ר מוח. מחירים סבירים! גיא 04-345608.

★ למכירה: SPACE QUEST 5, KING QUEST 5-6, SPACE QUEST 1-5 כולם באריזה מקורית בלא יותר מ-20 ש"ח כל אחד. אלעד 03-6992156, רועי 03-6992841. נא לא להתקשר בשעות הצהריים.

★ למכירה 4 משחקים מקוריים במצב מעולה: הבריחה מארמון סינג, WING COMMANDER I, HART OF CHINA ו-ANOTHER WORLD. כמו כן, למכירה NINTENDO במצב מצויין + משחק. אודי 02-346195.

★ למכירה מערכת סגה במצב מעולה + 5 משחקים: סוניק, מיקי מאוס, מייקל ג'קסון, לוחם גרזן הזהב ושינובי 2. הכל רק ב-400 ש"ח. עידן 03-490157.

★ מבצע החודש! נינטנדו שהוסב לאוניברסלי + אקדח אור והקלטת שמתאימה לו + 2 ג'ויסטיקים והכל במצב מצויין, בסך הכל ב-400 ש"ח. הקונה הראשון יקבל קלטת קומנדו חינם. בנוסף אפשרות בחירה מתוך 21 קלטות מרהיבות, ביניהן: דאבל דרגון 2, אינדיאנה ג'ונס במקדש המוות, סופר מריו 3 ועוד. כל קלטת ב 50 ש"ח ובמצב מצויין. אסור להחמיץ!!! אורן 08-249588.

★ מעוניין למכור את המשחקים שרלוק הולמס ו-ICE MAN במחירים מוזלים מאוד. ליאור רון 04-920770.

★ למכירה סגה מגה דרייב כחדש באריזה + 4 משחקים + שלט נוסף + הוראות ותוספות אחרות. עומר 03-6779861.

★ למכירה תואם נינטנדו (מגאסון) במצב טוב כחדש עם משחק מצורף: STREET FIGHTER 3. אורן 03-9622546.

★ למכירה משחקים למגה דרייב וג'נסיס: PHANTASY STAR 2, SONIC 2, SONIC, CARMEN SANDIEGO, TASMANIA ו-KID CHAMELEON. כל המשחקים באים עם קופסה והוראות הדרכה, במחירים הוגנים מאוד. דן 06-360604.

★ למכירה משחקים חדישים ומקוריים עם קודים: אי הקופים 1, אי הקופים 2, ווילי בימיש, אלוף החלל 2 ועוד. להתקשר בכל שעה עד 22:00. איתי 03-6471849.

★ למכירה סגה + אקדח + 2 ג'ויסטיקים חדשים + 6 משחקים יפים במחיר 660 ש"ח בלבד. נועם 03-5031457.

הצילו

★ אני תקוע במשחק K95. איך משיגים יהלומים? כל מי שיודע ויש לו נשמה שיתקשר. אורי ליבנת 052-918217.

★ הצילו! הצילו! זקוק לעזרה דחופה במשחק KINGS QUEST 4. אחרי האי של ג'נסטה, מה לעשות? לאן צריך ללכת כדי שהלויתן יבלע אותך? דחוף! גיא 02-424265.

★ הצילו! אני תקוע בנמלולים LEM MINGS 1. זקוק בבקשה לקודים למסכים 26-24. בתמורה אעזור למי שתקוע ב-LOOM (האורגים). גיא 052-450225.

★ הצילו! אני תקוע ב-SPACE QUEST 5. מה עושים בתוך המנהרה בחללית של GOLIATH? ניר 052-507793.

★ מי שיודע איך משחררים את הצפרדעים או מפזרים אותם שיתקשר. בתמורה אעזור בכל קווסט שתרצו (אם יש לי). אילן 03-9319075.

★ אני, ניר שני-דור, מכדרר הטיפים הידוע, תקוע במשחק COUNT DOWN במנהרות. מה הקוד של הבקבוקים? ניר 03-5563738.

★ הצילו! תקוע נואשות במשחק השבלולונים. 03-9660130.

★ הצילו! נתקעתי במשחק KING QUEST 5. מה עושים כדי לעבור את מפלצת השלג? שחר 06-945974, החל מהשעה 16:00.

★ S.O.S! נתקעתי בשרלוק הולמס. מצאתי את הרוצח, חקרתי את הרצח בגן החיות, השגתי את השעון, אך אני לא מוצא את אננה. יאיר 02-431592.

★ הצילו! צריך עזרה במשחק ZELDA 1 של נינטנדו. איך הורגים את הבוס בשלב 6? בתמורה אעזור במשחק SUPER MARIO BRUS. דדי גדות 052-508071, לא ביום שישי.

★ זקוק לעזרה במשחק אינדיאנה ג'ונס ואטלנטיס. מה עושים במקדש אחרי הג'ונגל? אביעד 053-330685.

★ זקוק לעזרה בווילי ביימיש יום 4. איך משחררים את הצפרדע שלך? ליאור 04-762601.

★ הצילו! אני תקוע במשחק קובטוס. איך יוצאים מהיער? אודי קופר 03-5322076, לא בשבת.

★ זקוק לעזרה במשחקים נער הנבואה וגובלינס 2. גיא 08-540267.

מעוניינים

★ מעוניין להתכתב עם חובבי משחקי PC לכל סוגיהם, GAME BOY, D&D ו-NINTENDO. עידו אהרונוביץ, שפטל 34 ראשון לציון, מיקוד: 75234.

★ מעוניין להחליף את המשחק מאורת הדרקון 2: הבריחה מאמון סינג' מקורי (12 דיסקטים, אריזה, חוברת ודף קודים) בכל משחק מקורי אחר שעולה לפחות 70 ש"ח. גיא רוט 02-424265.

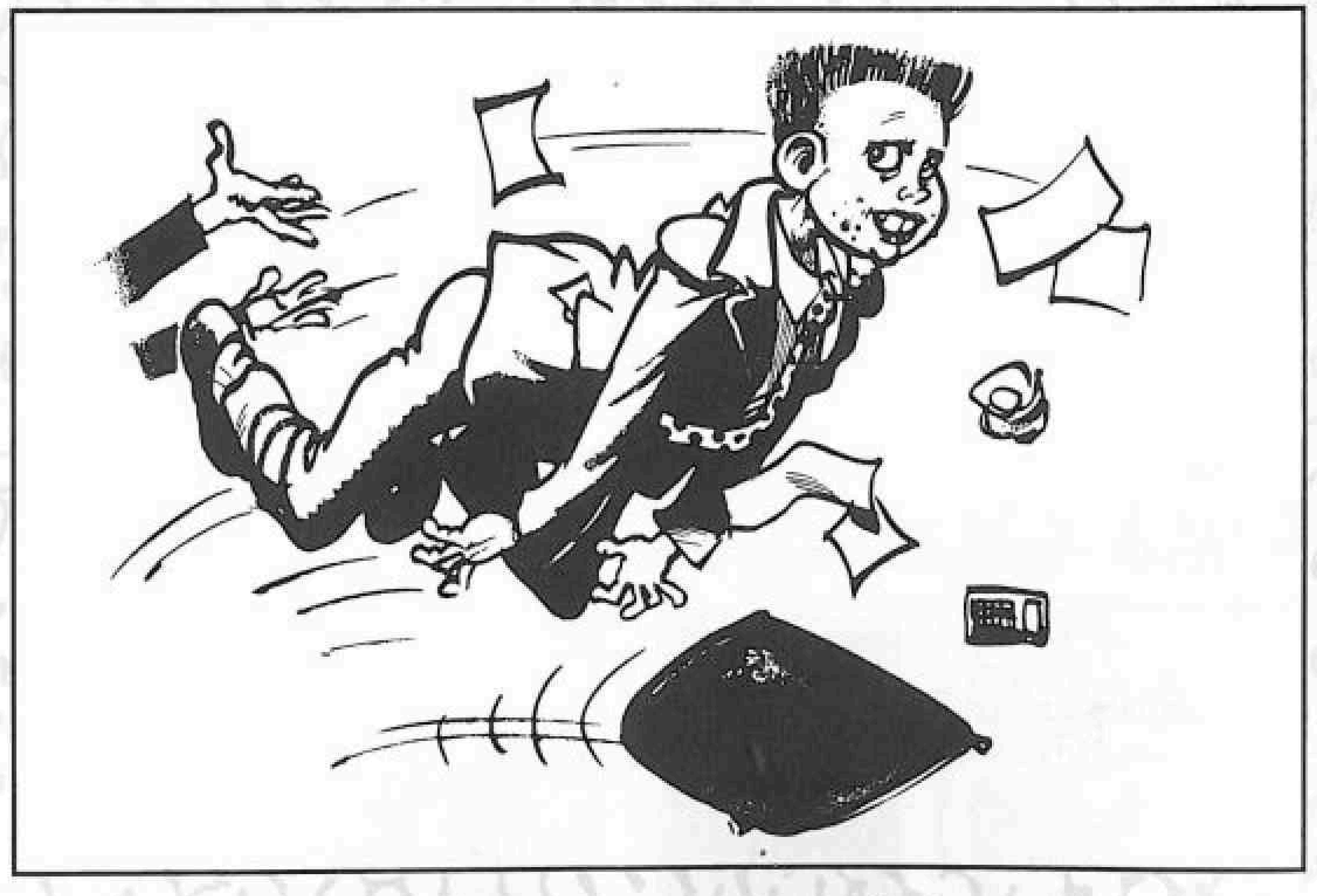
★ מעוניין לעזור במשחק שכחו אותי בבית 2 ל-PC. אודי 03-5322076, לא בשבת.

★ מעוניין להתכתב עם כל מי שאוהב מחשבים, GAME BOY, משחקי תפקידים, ספרי משחק, ספרי פנטזיה ונינטנדו. אודי קופר, ביאליק 5 גבעת שמואל, מיקוד: 51905.

★ מעוניין להחליף/למכור/לקנות משחקי מחשב. גיא 08-540267.

★ מעוניין לקנות מחשב 386 זיכרון פנימי 1M, עם דיסק קשיח 80M + 2 כוננים ומסך SVGA. ניצן פובונזן, הקישון 6 ראשון לציון, מיקוד: 75246.

★ מעוניינים לעזור בכל קווסט של SIERRA וקווסטים אחרים בתמורה לעזרה במשחק ECO QUEST 2. עמית 03-9663178, אליאור 03-9657920, שלומי 03-9653274.



★ מעוניין להתכתב עם כל אוהבי משחקי מחשב, גיים גיר, AD&D, גיים בוי וכדומה. תומר איטקין, שמואל התמיד 64/7, פסגת זאב ירושלים.

★ מעוניינים בקודים של המשחק DEATH KNIGHTS OF KRYNN, ובמשחק CHAMPIONS OF KRYNN. מוכנים לקנות או להחליף תמורתם משחקים כמו EPIC, DUNE, HERO QUEST 3 ומלכודת הפיתוי. יובל 052-546810, נמרוד 03-9623421.

★ מעוניין להחליף משחקים שונים. כמו כן, מוכן לעזור במשחקים: גובלינים ואי הקופים 2. להתקשר בשעות 14:00-13:00, 19:30-16:00. צביקה 03-5050911.

★ מעוניין לקנות גיים גיר + קלטת. רן 06-766305.

★ מעוניין להחליף את המשחק זעם השדון, מקורי, כולל קודים תמורת המשחקים קיו 1-4 (כולם). כפיר 08-642092.

★ מעוניין לקנות את התוכנה העולם התלת מימדי. ערן 052-541720.

★ אני מת על קווסטים. אז כל מי שרוצה להחליף קווסטים שיתקשר. כמו כן, מעוניין לתת טיפים למשחק קינג קווסט 5 וכן להחליף משחקי מחשב תמורת הרצון לעוצמה 2 או תמורת כל קווסט יפה אחר. אודי 03-6734567, לא בשישי ושבת.

★ מחפש ילדים עם כונן קסם לסופר נינטנדו כדי להחליף משחקים. טל 052-916092.

משחקי תפקידים

★ קבוצה נואשת זקוקה בדחיפות לשחקני AD&D ותיקים עם נסיון והרבה דמיון, באזור ירושלים. לפרטים - תומר 02-833966.

★ מעוניין להצטרף לכל מועדוני D&D באיזור תל אביב. ישי לוין 03-6472147.

★ כל המעוניין בהקמת קבוצת D&D באזור רחובות לגילאים 14-12 נא להתקשר לליאור 08-417780.

★ למכירה כל ספרי רומח הדרקון שתורגמו לעברית, כולל סידרת "שישיית המפגשים" ו"עת התאומים". רעות 03-999191.

★ נפתחת קבוצת AD&D ברמת גן. דרושים שחקנים בדרגה ראשונה. אופיר 03-775708.

★ נפתחת קבוצת מבוכים ודרקונים באזור המרכז גם לשחקנים מנוסים וגם למתחילים. אודי 03-5322076.

★ מעוניינים להקים מועדון למבוכים ודרקונים לילדים בכל הרמות, בנים ובנות, באיזור ראשון לציון. נא לפנות בכתב לעידו אהרונוביץ, שפטל 34 ראשון לציון, מיקוד: 75234.

המרכז לספרות תוכנה ומחשבים

שבוע הספר

20%
הנחה על
ספרות מחשבים בהוצאת באג

מערכות הפעלה

חדש!

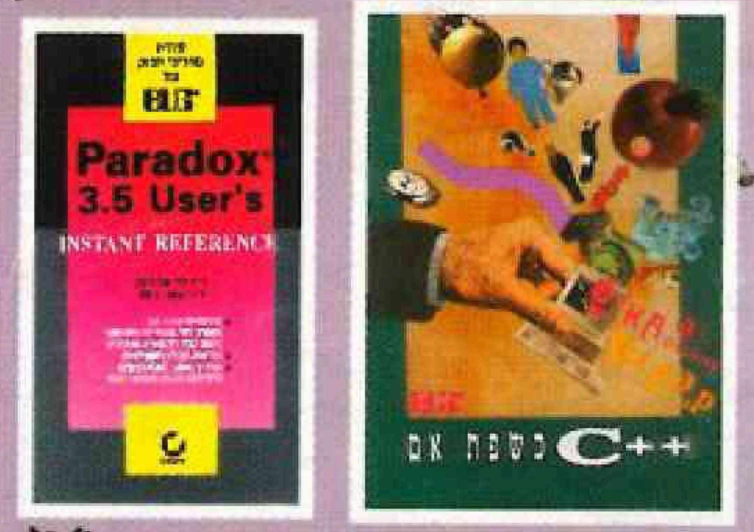
~~99.-~~ 79.- | 49.- | ~~29.-~~ 23.- | ~~89.-~~ 71.-

תחזוקת מחשבים

~~49.-~~ 39.- | ~~42.-~~ 34.- | ~~79.-~~ 63.-

שפות תכנות

~~99.-~~ 79.- | ~~39.-~~ 31.- | ~~54.-~~ 43.-



חדש! 99.- | ~~45.-~~ 36.-

גליונות אלקטרוניים ומחוללי יישומים

~~49.-~~ 39.- | ~~69.-~~ 54.- | ~~89.-~~ 71.- | ~~59.-~~ 47.-

גרפיקה ושרטוט

~~52.-~~ 42.- | ~~79.-~~ 63.-

משחקים | תקשורת | עיבוד תמלילים | תוכניות שימושיות

~~69.-~~ 55.- | ~~99.-~~ 79.- | ~~44.-~~ 35.- | חדש!

כולל תקליטון
כולל שני תקליטונים

המחירים בתוקף מ-1/6/93 ועד 30/6/93 ניתן להשיג ברשת חנויות באג ובחנויות הספרים המובחרות.

המרכז לספרות תוכנה ומחשבים

מיקסם